Ára: 150 Ft

'GURU'

92/3

A szórakoztató informatikai magazin

AMIGA, ATARI, IBM PC

Hook

Guy Spy

Push-Over

Megafortress

Workbench 2.1

Impact Vision

A Guru legyen veletek !

Intro

Szeptember közepe ismét új GURU számokkal örvendeztet meg minden létformát galaktikánkban. Igazán hiányoztatok a nyáron. Biztos a napernyős tengerpartokon Mi nem annyira okoztunk hiányérzetet. A mi nyaralásunk viszont a változatosság kedvéért számítógépes környezetben- egy kis levegőváltozással fűszerezve telt Parádon. Riportot láthatsz a lap humoroldalán a történtekről, bizonyíték erejű fényképekkel illusztrálva. A Parádon elkövetett rémtetteinket jövőre szívesen megismételnénk, ha addig elmúlik a titkárnőnk - Kri$ta - zöld hajszíne.(Nem azért, mert fejjel lefelé lógott a moszatok között) Akkor meg miért ? A helyes megfejtők között zöld hajtincseket sorsolunk ki. Aki nem volt ott sajnálhatja, de hát kérdezd csak a barátodat milyen jót buliztuk. A nyár nem sok pihenést adott kis csapatunknak, de remélhetőleg ennek ismét az olvasóink látják hasznát. Volt aki képregényeket tanulmányozott, volt aki kiállításokon vett részt és volt olyan is, aki a svéd scené-t vizsgálgatta. Mint az első mondatban azt jeleztem, megjelentek a GURU-k. Egy papír és egy lemez. A papír olyan, mint volt. A lemez most egy kicsit változott, talán kevesebb az információ,(bár ha végiggondolod két szám készült egyszerre) de igyekeztünk nem rontani a szinvonalunkat.

A GURU szeptemberi számában találsz meglepetéseket is. Óriási akciót hirdetünk előfizetőink számára. A részletekről a lapban.Tárgyalások folynak illusztris vendégszerkesztőkkel, olyan akciókról amely a GURU olvasói elé hoznák a teljes magyar számítógépes panorámát. Igényeiteket, ötleteiteket továbbra is várjuk.

Őrömmel tapasztaltuk, hogy valami megint megmozdult - nem feltétlenül a GURU miatt - a hazai számítógépes világban. Szinte mindenki fejlesztette a lapját ami, nekünk határozott öröm, hiszen mi is szívesen vesszűk az olvasóknak kedvező versenyszellemet. Sajnos lemez verziónk még mindig nincs PC tulajdonosok részére, ebben a témában nyithatnánk vitaestet a dolog létjogosultságáról. Jelenleg nincs emberünk erre, de ha valaki vállalkozik a megvalósításra szivesen elbeszélgetnék a kivitelezésről. Megjelent viszont egy új(don)ság az a címe: Equalizer. Űdvözöljük Stilla úttörő vállalkozását, amely egy "zenei modulújság" vagy valami hasonló micsuda.

Sajnos a végére egy szomorú hír jutott. A parádi táborban megismert új ismerőseink egyike Zakariás Norbi (Norci) augusztusban baleset következtében elhagyott bennünket. Halála mélyen megrázott bennünket is. 19 éves volt.

GURU Team



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No..- Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



Error: - Háromgombra itélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaaargh !!!

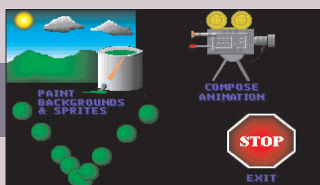
Tartalomjegyzék


Troodlers

Újdonságok


Guy Spy

Játék teszt



Expert Animator

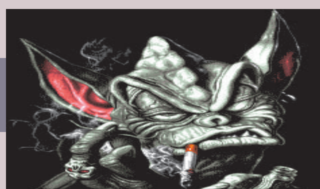
Programozás

Atari



Imagine sorozat

Grafika


Új demókról

Állandó rovatok

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter • Laptervező grafikus: Marinov Gábor
Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, a 7D Bt., Acomp Kft., Hatcent Kft.(Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt., Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben
Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül Pagestream tördelőprogram segítségével.

Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 920865 • Felelős vezető : Vida József igazgató

Újdonságok

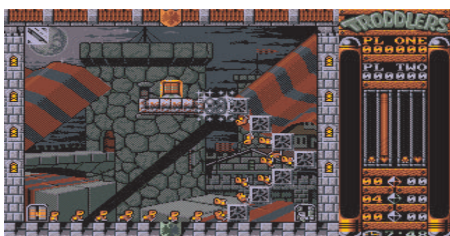
Bonanza Brothers

A két megnyerő külsejű rabló nagy fába vágta a fejszéjét, amikor arra vállalkozott, hogy a játék különböző képernyőin végrehajtsa a nagystílű betöréseit. A játékban természetesen sok akadály gátolja a betörőket. A biztonsági emberek több fajtája, sőt még az épületekben fellelhető egyéb alkalmazottak is ellenségesen viselkednek a betörőkkel szemben. A térképen láthatjuk az összegyűjtendő tárgyak helyét. Ha sikeresen megtaláltuk őket, akkor már csak a kijáratot kell sürgősen meglelnünk. Nagyszerű mászkálós, gyűjtögetős játékot alkottak a programozók, mindenkinek bátran ajánlhatom a fivérek kalandjait.

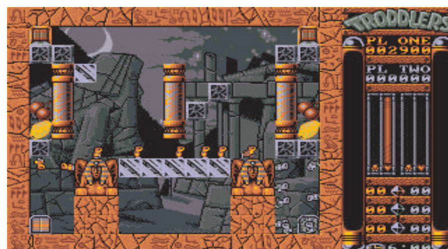


Troddlers

A mágikus földön lévő nagy kastélyban élt Divinius a nagy varázsló és a két rosszcsont tanítványa Hokus és Pokus. A két tanítvány szép lassan sajátította el a varázslás bűvös tudományát, azonban Divinius idegei szép lassan kezdték felmondani a szolgálatot a tanoncok miatt. Egy "szép" nap elküldte őket, hogy takarítsák ki a raktárt, legalább addig sem lesznek láb alatt. A két tanonc a takarítás helyett inkább képregényeket olvasott és csak este jutott eszükbe, hogy dolgozni kellett volna. A gyorsan elkezdett pakolás közben találtak egy dobozt melyen a következő szöveg szerepelt:



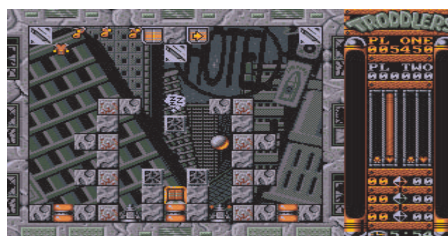
Vigyázat! Mágikus Trooddlerek! Teleport hatására zombivá válnak! Ne nyúlj hozzá! Nosza rajta már, ki is bontották a dobozt. A szétugráló kis manók természetesen rögtön a teleportot rejtő kis ajtó felé iramodtak. A dühös Divinius a két tanoncot küldte a szökésben lévők után. Hokusnak és Pokusnak minnél több Trooddlers-t kellene visszavinnie a varázslóhoz, lehetőleg úgy, hogy zombik nem kerülnek közéjük.



Ezzel a kis storyval kezdődik a Storm legújabb játéka, mely egy kissé hasonlít a Lemmingsre, azonban ez lehet akár "véletlen" is. A játékban 160 pályán (100 - 1 player, 60 - 2 player) kell a kis manókat a helyes irányba terelgetni. A pályákon az ellenséges zombi manókat semlegesiteni kell. Rengeteg extra dolgot találhatunk a pályákon, sőt van olyan is, hogy nem a



manók megmentése a cél az aktuális szinten. A pálya előtt a program mindig közli velünk, hogy éppen mit kell tennünk. A manók mozgását a kirakható kis kövekkel befolyásolhatjuk. Nagyon szép a játék és az első pillanatban magával ragadja a játékost a mágikus Trooddlerek kálváriája. Reméljük a szeptemberben debütáló játék sokáig szerepelni fog a toplistákon.



Crazy Cars 3

A Crazy Cars sorozat új tagja méltán viseli magán a sorozat előző tagjainak jó tulajdonságait. A szokásos Titus színvonalban készült játék, profi versenyzésre invitálja a játékosokat. Autónkkal az USA több államában versenyezhetünk különböző feltételek között. Kocsink jellemzőin is állíthatunk a játék elején (sebességfokozatok száma, gumik típusa, sebességváltás módja). A mindenhol jelen lévő rendőrség természetesen itt is arra törekszik, hogy meggátolja haladásunkat, azonban ez a profi vezetőket nem tántoríthatja el a verseny megnyerésétől. A program jóra sikeredett, mind a grafika, mind a hanghatások megfelelőek. Persze, ha a Lotus II, vagy a Jaguar XR 220 mellé tesszük az új alkotást, akkor lehet, hogy már nem is olyan fényes.



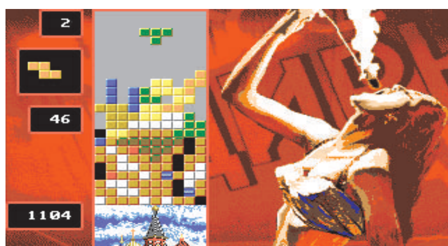
Pollinator

Nagyon sok lövöldözős játék lát manapság napvilágot. Azokat a játékokat melyek sikert érnek el a játékpiacon, sokan és sokféleképpen próbálják utánozni. A Pollinator a jól bevált játékötletekből építkezik, de meg kell hagyni, hogy nagyon jól csinálja. A változatos ellenfelek és a felfele-lefele is scrollozható pálya élvezetessé és nagyon nehézzé teszi a játékot. A szépen kidolgozott grafika emeli a játék színvonalát. Az extra tárgyak és felszerelések egy kis könnyítést nyújtanak a játékban.



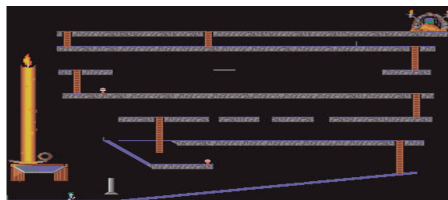
Super Tetris

Mióta Alexey Pajitnov megalkotta a Tetris-t nagyon sok változat látott napvilágot. A legutóbbi alkotást a Spectrum Holobyte és a Microprose neve fémjelzi. Nagyon sok újdonságot tartalmaz a játék. Eleve a játék célja nem az, hogy végtelenségig építgessük, illetve bontogassuk a sorokat. A játéktér alján lévő sok sort kell eltüntetnünk. Ha ez sikerül, akkor teljesítjük a pályát. A közben emelkedő kép esztétikai érzékünket piszkálja egy kicsit, de csak PC-n, mert Amigán nem olyan szép a játék. Minden sor lebontása után bombákat kapunk, mellyel a felesleges kockákat tudjuk lebontani. A sorokban elszórva extra tárgyakat is találhatunk. Ezeket a bombákkal kell eltalálnunk. Néhány ezek közül: teljes soreltüntető, barlangrobbantó, üres hely betöltő buborék, üres hely teremtö buborék, bombagyártó, egyenes alakzat gyártó. A játékot két player módban Cooperative, Competitive, illetve Head-to-Head opcióban is játszhatjuk. A magasabb pályákon már elég nehéz a játék, itt már csak a legügyesebbek boldogulnak. A Super Tetris azokat is érdekelni fogja, akik nem szerették a játékot, mert kiváló hangulatban játszhatunk miközben eredeti orosz dallamokat hallgathatunk.



Lemmings

Első ránézésre az ember elcsodálkozik azon, hogy a Psygnosis hogyan is adhat ki egy ilyen kis játékot. Nos, nem alaptalan a csodálkozásunk ugyanis nem eredeti játékról van szó, hanem néhány tréfás kedvű úriember freeware alkotásáról melyet AMOS-ban írtak. Ha ettől a kis malőrtől eltekintünk, akkor nagyszerű dologgal állunk szemben. A hagyományos Lemmings-től "csak" annyiban tér el a játék, hogy pályánként csak egy lemminget kapunk és vele kell végigjutnunk a kijáratig, míg a gyertya le nem ég. A pályák nagyon könnyűek, legalábbis a játék elején. Úgy látszik a Lemmings őrület hullámai még nem csendesedtek el teljesen. A Lemmings rajongók sajnos még jó darabig várhatnak a hivatalos folytatásra, ugyanis a rémhírek szerint készülő továbbfejlesztett programról mindenkinek pontos információi vannak, csak DMA fejlesztőinek nem. Vajon miért?





Starrush

Az UBI Soft egy nagyszerű lövöldözős játékkal lepte meg nemrégiben a pusztítás szerelmeseit. A játékban, mint ahogy az lenni szokott különféle fegyvereket és extra felszereléseket gyűjthetünk. Azonban itt azt is fejleszthetjük, hogy milyen eszközzel indulunk az ellenfelek írtására. A legegyszerűbb űrruhás alaktól egészen a repülő motorig fejleszthetjük a tudásunkat. Jó poén a játékban az, hogyha végeztünk a pályával, akkor megfordul a scroll iránya és ezután az ellenkező irányba kell lövöldöznünk. A szépen kidolgozott grafika élvezetessé teszi ezt a játékot.



G-LOC

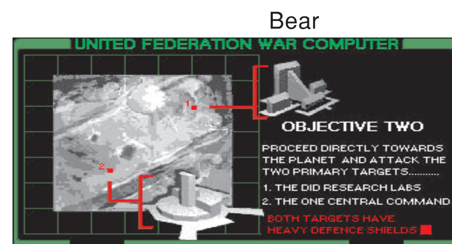
A US Gold ismét egy nagy átirattal jelentkezett. A G-LOC név ismerősen csenghet a SEGA játékgépek kedvelői között. Az Afterburner-hez hasonlóan itt is az ellenséges repülők tömkelegét kell kiírtanunk. Sajnos a program színvonala nem üti meg az elfogadható mércét. Nem tudható, hogy valamilyen konvertálásnak vagy, csak programozói hanyagságnak köszönhetően sikeredett a program ilyen gyengére, de mindenesetre az ismert SEGA illtve még a GAME GEAR verziók is túlszárnyalják mind játszhatóságban, mind kinézetben. Szerény véleményem szerint nem ártana ha egy nagy cég nem járatná le magát ilyen programokkal, de hát ez csak egy magánvélemény volt.



Epic

A The One magazin jóvoltából az Epic rajongók két új küldetésben vehetnek részt 1992 sikerjátékában. Az egyik küldetes az űrben, míg a másik egy bolygó felszinén játszódik. Új ellenséges űrhajókkal is találkozhatunk a játék során. Úgy látszik az Epic sikersorozata folytatodni fog. Egy kis szépséghibája azért van az új küldetéseknek, mégpedig az, hogy csak akkor tudunk vele játszani, ha rendelkezünk az eredeti EPIC lemezekkel.

Bear





A játék és a film előtörténete röviden a következő: Peter Banner egy konferencián tartott előadása után hazaérkezve, nem találja gyerekeit. Egy tündérke próbál neki segíteni, és elviszi Sohaföldre, ahol majd a gonosz Hook kapitánnyal kell megküzdenie a gyerekeiért.

AMIGA -ATARI-PC verzió.

Azt hiszem ezt a játékot nem kell dicsérni, önmagáért beszél. Méltó folytatása a briliáns filmnek, melynek legnagyobb előnye az, hogy csak gyerekként érdemes beülni a moziba még a felnőtteknek is, ha élvezni akarják Steven Spielberg legújabb remekművét. Látszik, hogy a színészek is játéknak vették a filmet, amitől a mű borzasztó könnyed és természetes lett. A Hookot nemcsak a nagyszerű színészi alakítások teszik naggyá - hanem a fantasztikus díszletek is. No de mi kell egy játékhoz, ami naggyá teszi azt? Nem árt egy project manager vagy producer aki Spielberg szerepét vállalja fel. A grafikusok több posztot is elvállalnak: ruhatervezők, sminkesek és díszlettervezők. A plusz hangulatot a zenész biztosítja. Nos ezeknek az elvárásoknak a játék tökéletesen megfelel: 4 grafikus szuper munkát végzett, a 2 zenész is megcsillogtatta a tudását. A játék könnyen kezelhető és a szép animációk mellett kellemes humorral van fűszerezve.

Nos, térjünk rá a lényegre. Az irányítás egérrel történik: bal click- kiválasztás, jobb click- utolsó ikon kiválasztása. Miután Bannert egy tündérke pokrócba csavarva elrabolta otthonról, eljutnak Sohaföldre. A játékba itt kapcsolódunk be. A város főterén landol Peter Banner, egy pár felszerelési tárggyal a zsebében: csekkkönyv, drótnélküli telefon, hook savegame 3½ lemez, valamint a játékkal kapcsolatos levél, amit a managere akart valakinek elküldeni, és megmagyarázhatatlan módon Banner kezébe került. Sajnos főhősünk nem a teljes megoldást tartogatja a zsebében, azt csak a GURU c. fenomenális és megahiperbombasztikusmárkváziszuperaköbön újságban olvashatja el, ha visszatér.

A kalózok közül csak kevesen hajlandóak beszélgetni Bannerrel, mivel minden vérbeli kalóz utálja mindazokat, akik a tündérke kultuszt ápolják. (Biztosan nem nézték meg közelebbről azt a tündérkét, mert különben most autogrammért könyörögnének Julia Robertshez). Bannert öt ikonnal irányíthatjuk:

nagyító- tárgyat ill. a környezetet vizsgálhatjuk meg.
száj- beszélgetés. Jobb gombbal válogathatunk a lehetőségek között.
felvenni- a tárgyat Banner megpróbálja a zsebébe erőltetni, több kevesebb sikerrel.
használni- lehet két tárgyat egymáson, lehet tárgyat használni a közvetlen környezetünkön, illetve ha a "használni" ikon után rögtön a képernyő egy részére mutatunk, akkor Peter a kezeit használja a feladatok elvégzéséhez.
odaadni- erre a különlegesen nehéz és bonyolult opcióra mindenki jöjjön rá maga.

A térkép alapján gyalogoljunk el a főtérről a ruhaszárítóba, itt vegyük fel a horgonyt a pallóról és a kampós botot. A Halott Ember Kikötőjében vegyük fel a kötelet. Innen két fogadó is nyílik, de itt sem tudunk senkivel beszélni. Menjünk el a Kéregetők utcájába, majd ott látogassuk meg a Mészárost, aki fogorvos. Itt lekaphatjuk az ablakáról a redőnyt és beszélgessünk el a dokival. "Hogyan szerezhetek pénzt?". Erre felajánlja, hogy egy aranyat ad egy aranyfogért. Ha elfogadjuk az ajánlatát, Dr. Mészáros őrülten csillogó szemekkel, farkasvigyorra húzódó szájjal nekünk esik és még a magyar fogorvosokat is megszégyenítő brutalitással lát neki munkájához. Ezt nála kétszer csinálhatjuk meg, több fogunk nincsen. Dr. Mészáros a művelet után megjegyzi, hogy most már Banner is tudja miért harapnak a cowboyok a filmekben az aranyra. Mészárosnál még a kalózruha részeire is rákérdezhetünk (csak kalózként juthatunk fel Hook hajójára), de erről több felvilágosítást nem tud adni.
- Hogyan láthatnám Hook-ot? - Hook akkor vett észre engem, amikor nálam volt a csörgőórám. Elástam a tengerparton, hogy ne találhassa meg, mert különben úgy szétverte volna mint a többit. Több hasznos infót nem tudunk kicsalogatni belőle, de távozás előtt még vizsgáljuk meg a térképet a falon. A térképen a tengerparti részen egy hatalmas X található.

Menjünk el a Jollyest Roges Place nevű fogadóba. Itt két emberkével is beszélhetünk, az egyik a kocsmáros, a másik egy kalóz. Beszéljünk a kocsmárossal:
- Hol van Hook?
- A hajóján készül a háborúra.
- Honnan szerezhetnék kalapot?

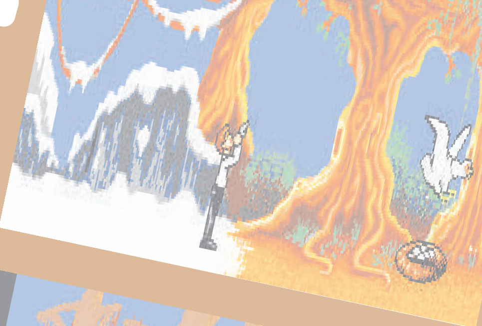




Régebben egy ősi sportot űztünk, át kell lengeni a főtéren kampós kötélen, s így kellett kalapot szereznünk. Mrs. Smeedle leállíttatta ezt, mert mindig nekizuhantunk az ajtajának.
- Mikor lesz a háború?
- Ha Peter Pan feltűnik a szinen.
- Kicsoda?

Elmehetünk még a boltba is, itt az eladóval beszélgethetünk.
- Banner vagyok, hol van az az úgynevezett Hook?
- A hajóján.
- Van fémérzékelője? Ö, ö mágnese?







- Igen, olcsón adom, csak 9 arany.
- Elfogadná a ruhámat pénz helyett?
- Szó sem lehet róla, a feleségemnek elég ruhája van.
- Elfogadna egy csekket?
- Ön elfogadna?
- Nem.
- Helyes, hitelkártyákat sem fogadunk el.

Nos, mivel úgyis a főtéren vagyunk, kössük össze a kötelet a horgonnyal, s így lesz kampós kötelünk. Menjünk a Bait & Tackle fogadó tornácára. Amikor a nagy kalapos ember nagyjából az óra alá ér, akkor használjuk a kötelet a tornyon. Banner csak a harmadik utasításunkra hajlandó átlengeni a túloldalra. Ha ügyesek voltunk, megszereztük a kalapot. Kopogjunk be Mrs. Smeedle ajtaján, s így eltereljük a figyelmét a száradó ruhákról. Gyorsan lengjünk vissza, majd rohanjunk át a tér mögé. Innen a kampós bot segítségével kapjuk le a ruhafelsőt. Ezt megvizsgálva, találunk egy aranyat a zsebében. Már csak a gatyánk hiányzik. Ezt abban a fogadóban szerezhetjük meg, ahol a kocsmárossal beszélgettünk. Szólítsuk meg:

-Elnézést, honnan szerezhetnék kalózruhát?

-Shamus a ruhakészítő. Én is tőle veszem a ruhámat minden héten.

-Minden héten?

-Hát, iszok egy- két pohár forró kókuszlikőrt, pihenek egyet, és mire felébredek, egy cseles tolvaj ellopja a ruháimat. Mindig ez történik.

-Szükségem van egy italra. Te nem kérsz?

-Nem, kösz.

-Biztos?

-Na jó, rábeszéltél. De tarsd távol a kezeidet a ruhámtól.

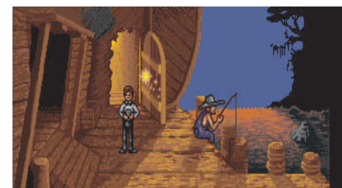
Italt a csapostól lehet szerezni, de ez egy aranyba kerül. A korsókat is nekünk kell beszereznünk. Három korsó itóka után mély álomba merül újdonsült barátunk. Kapjuk le hát róla a gatyát. Mivel minden hozzávalónk megvan, hogy kalózzá válhassunk, menjünk oda, ahonnan az inget loptuk. Itt átöltözhetünk a redőny használatával. Kalózként feljutunk Hook hajójára, de ott nem tudunk senkivel beszélni, mindenki a kapitányt hallgatja. A hajón az egyik korsóban találunk 9 aranyat, amin a városban mágnest vehetünk. Ezzel pedig Dr. Mészáros óráját szerezhetjük meg, a tengerpartról. A hajóra visszatérve az órával felhívjuk magunkra Hook figyelmét (nem bírja elviselni az órák hangját), s így beszélhetünk vele (bővebb információval a film 52-56. perce szolgálhat). Gilingalang 3 napot kap, hogy Bannert a régi formájába hozza, mint Peter Pan. A beszélgetés után Peter beleesik a vízbe, ahonnan egy óriáskagyló-felvonó segítségével tud kijutni. Használni kell a kampós botot, s így már a felszínre is juthatunk a kagylóval. Vizsgáljuk meg a kagylót, s benne egy kisebbet találunk. Ezek után egy útvesztőn keresztül az elveszett fiúknál kötünk ki. Itt ha jól körbenézünk, begyűjthetjük a következő tárgyakat: nyílvessző, faág, háló (megvizsgálva egy szálat találunk), virág. A Workshopnál az egyik srác tojáshajítógépet készít, csak éppen a tojások hiányoznak belőle. Ezeket a négy évszak helyén, a csirke alól kaphatjuk ki, ha megfújjuk a kagylót. (Ilyenkor ugyanis kagylóeffektus lép fel a fülben, ami káros hatással van a csirkék egészségére, ezért rémületében a csirke felrepül. Mindenki próbálja ki otthon). Cserébe a tojásokért egy gumidarabot kapunk, amivel a katapultot javíthatjuk meg. Az egyik faág és kötél segítségével nyilat tudunk barkácsolni, s így a nyíl és a nyílvessző segítségével megszerezhetjük a pánsípot. Menjünk a jogging területre. Itt beszélhetünk egy hölggyel:

- Annyira puhány vagyok. Hogy fogom így legyőzni Hookot?
- Kipróbáltad már az erőgépeket a parkban?
- Hogyan tudnék repülni?
- Ugorj le a párkány széléről, gyakorlásképpen.

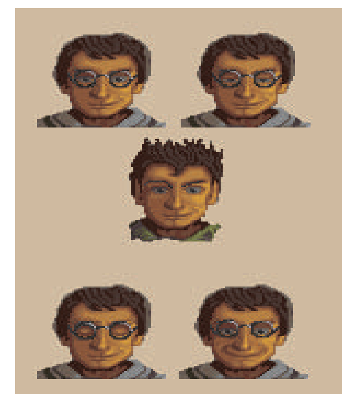
A többi kérdésünkre nem tud hasznos információval szolgálni. Gilingalanggal a kis tó szélen találkozhatunk. Tőle annyit tudhatunk meg, hogy akkor válunk igazi Peter Panná, ha visszakapjuk emlékeinket. Meg kell mozgatnunk a fantáziánkat, és a boldog emlékeink által megmenthetjük gyermekeinket. Emlékezetünket régi tárgyaink fellelésével szerezhetjük vissza. (Ezért kellett megszereznünk a PÁNsípot is). Ha már itt vagyunk, adjuk oda Gilingalangnak a virágot. Menjünk a sziklapárkány szélére, és ugorjunk le egy párszor gyakorlás gyanánt (használjuk a sziklapárkány szélét). Ha beszélünk a vékony taggal aki ott áll a párkány alatt, ő jelzi majd nekünk, hogy mikorra készültünk fel a nagy kilövésre. Akkor használjuk a katapultot. Ha ismét beszélünk a vékony taggal, ő nekünk adja a márványgolyókat. Ezekután caplassunk el az ebédlőbe, ahol Rufióval vívunk egy szópárbajt. Ennek következtében az utolsó mondatunk: Oh, Rufio.. kezdetű legyen, így megnyerjük a szópárbajt és megkapjuk Peter Pan kardját. Gyalogoljunk el a tóhoz, ahol egy kósza golflabda talál minket fejen (amit Banner fia lőtt el) és átrepülünk a tó másik oldalára. Itt a fában ráismerünk régi lakhelyünkre, vizsgáljunk meg mindent. Így Banner visszanyeri emlékezetét, rájön arra, hogyan került a Földre, és emlékszik a családjára is. Emlékeivel visszatér régi énje is, s elrepül Hook hajójára hogy kiszabadítsa a gyerekeit. A végső szó és kardpárbajhoz nem nyújtunk segítséget, mindenki jöjjön rá maga...

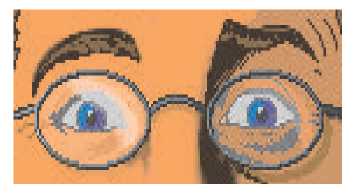
Masell





Nem fogok én addig itt unatkozni, amíg az a hülye ott kint ki nem találja, mi is legyen a következő lépés.





GUY SPY

by Shy





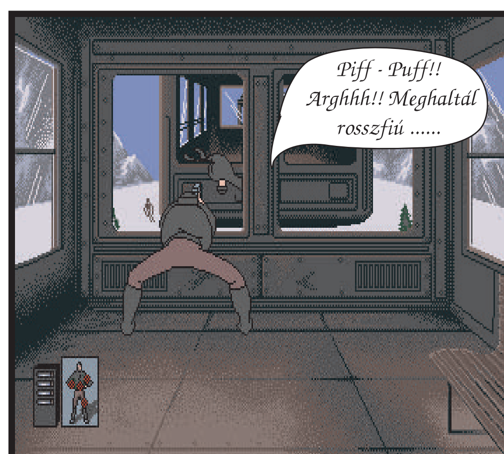


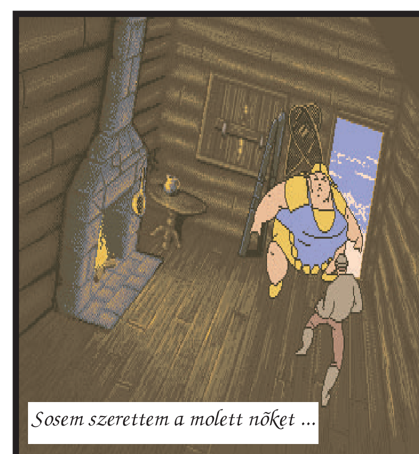


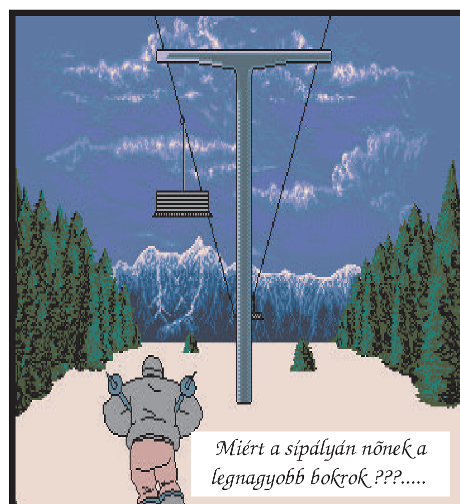




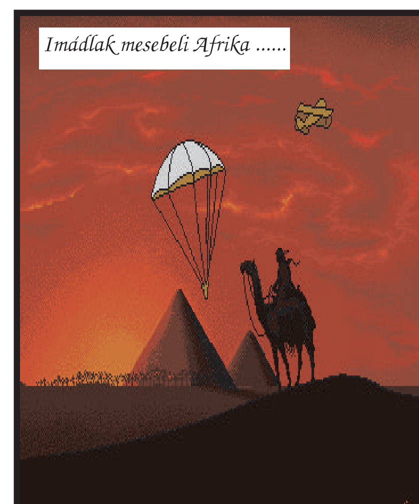










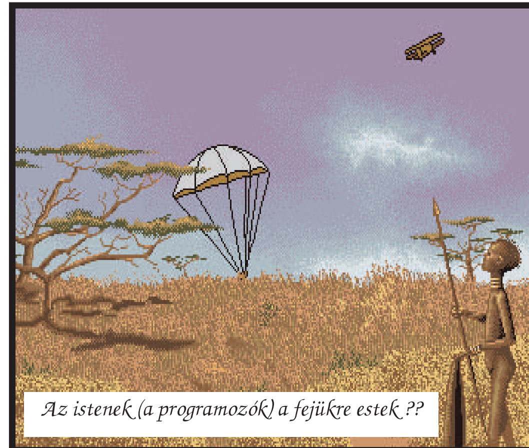



Hát ezek meg miért ácsorognak itt ??

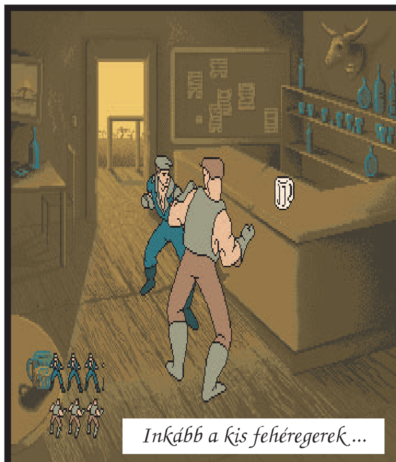

Kifejezetten elviselhetetlen a forróság a Piramisokban .....


Ezek burnuszban
mind egyfomák ??
A turisták szinte ölik
egymást a látványosságért ..


Te még hiszel
abban hogy
végigjátszod ?
Üdv Maxtól !!


Az istenek (a programozók) a fejükre estek ??


Az alkohol öl butít és javítja a potenciát ...

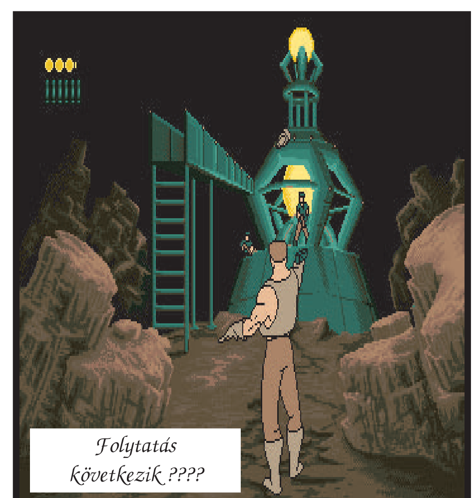

Inkább a kis fehéregerek ...


Most ugrik a majom a vízbe ...


Robin Hood ??
Az egy amatõr ...


Már megint
a Piramis
motívum ...


Mindig szerettem a technikai vívmányokat,
fõleg a lézereket és függõhidakat ...


Folytatás
következik ????

Regent

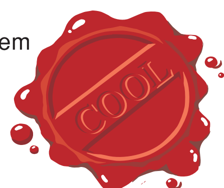
Ébredeznek sógoraink is. A múlt hónap nagy meglepetése a Regent, azaz a "Régens" megjelenése. Több mint két év munkája fekszik a Martin Economic Simulations című legénységnek a művében, de megérte. Az Ausztria színeiben dolgozó két fiatalember megalkotta a középkor Németországának gazdasági szimulációját. Határozottan jó stílusban rajzolt, tervezett programmal játszhatunk, ha a "Man spricht Deutsch" alapelv igaz reánk. Nem feltétlenül kell a németet anyanyelvi szinten ismerni, de nem nélkülözhető némi alapképzettség ezen a téren, mert egyébként egy mukkot sem értünk a játékból. Sajnos jelenleg nem tudok angol verzióról, bár ha volt egy kis eszük akkor már az is készül. A program egyébként nagy port kavart az újságok hasábjain, mivel a sógorok nem készítettek eddig hasznavehető programot, de most egészen megemberelték magukat. A játék csupán hét lemezt foglal el, ez mint hátránya említhető. A jobb kar folyamatos edzése a játék megkezdése előtt ajánlott. A szimuláció egyébként óriási részletességgel kidolgozott, aprólékos, finom munka. Egy tartomány mindennapi teendőire kiterjed. Kedvezően kidolgozott katonai stratégia és gazdasági szimuláció. Kicsit sokat kell havonta állítgatnunk a termelés paramétereit, de ez azért nem túl zavaró. A hadseregünk gyalogsága, lovassága, íjászai és lovagjai megfelelően felszerelhetők a saját termelésünk megszervezésével. A havonta aktuális tréning segítségével a harcértéket növelhetjük. Ha sorozásunk nem túl agresszív, elég sok katonát összeverbuválhatunk. A termelés megszervezése alapvető feladatként vetődik fel. A különböző termékek alapanyagigényét és kézműves kapacitását a program részletesen figyeli. Kezdetben nagyon fontos a kovács és famunkás mennyiség, de nem hagyhatjuk figyelmen kívül a többi szakma képviselőit sem. Bármely kézműves hiánya jelentős problémákat okozhat a termelésben. Takács nélkül nincs ruhagyártás, hentes nélkül nincs állattartás és így tovább. Sajnos a termelendő javakat, fegyvereket havonta kell terveznünk, így ez némi körülményességet visz a játékba. A mezőgazdaság, erdő- és vadgazdálkodás, bányászat megszervezése szintén jelentős része a programnak. A kereskedelem beindítása csak más területek leigázása után lehetséges. A megtermelt áruk egyébként havonta eladhatók, így juthatunk újabb anyagi lehetőségekhez. Természetesen a bankár sem hiányozhat a játékból, sőt a "börzén" még értékpapírokat is vehetünk. A lakosság oktatását és átlag életszínvonalát szintén meghatározhatjuk. Ha magas az életszínvonal, kevésbé várható lázadás, sok a betelepülő, nő a gazdasági aktivitás és a teljesítőképesség. Csökkenő életszínvonal mellett ez a folyamat megfordul és hamar koldusbotra juthatunk. A program tehát remek - "nekem tetszik" - de nem értem, hogy miért nem választható az elején ellenfélként számítógép. Egyébként négyen játszhatnak, bár szerintem ennek nincs sok értelme, mert ha látom, hogy mit tesz ellenfelem, könnyen kivédem a következő lépését. Tehát összegzésként: a játék jó, csak sokáig kell tanulgatni a kezelését, hogy igazán jó Régenssé válhassunk. Pc verzióról még nem tudok, de bizonyosan elkészítik azt is hamarosan az alkotók. Azoknak merem bátran ajánlgatni, akiknek rengeteg felesleges idejük akad a középkor rejtelmeinek a tanulmányozására. Egyébként a készítők sok munkát öltek ebbe a gazdasági szimulációba, amely a középkori német megosztottságot jól érzékelteti, a számítógép lehetőségein belül.





Lehet, hogy a történelem nem teljesen igazolná "Régens"-ünket, de nekem tetszik.

Shy



Space max



Az ember mindig vágyott az űr meghódítására. Ez a cél a mai napig csillapíthatatlanul ott élt minden számítógépes lelkében, de most ez egy szempillantás alatt megváltozott. Megjelent a SpaceMax, amely első pillanattól kezdve a legújabb kedvenceim közé tartozik. A Starbyte nagy vállalkozásba kezdett egy űrállomás szimulátor kiadásával- valóban a csillagok felé tör. Sajnos továbbra sem képes a nagyszerű anyanyelvétől elszakadni a német szoftvercég, így sajnos nem jósolhatok nagy sikert az egyébként szerintem kellemes program fejlesztőinek. A SpaceMax nem az első ebben a témában, a Virgin Games kb. 2 éve reklámozza a projectjét, amely egy űrállomás, illetve űrrepülőgép szimulator.

Célunk: némi kezdőpénz segítségével gazdaságosan üzemelő háztáji űrkomplexum kialakítása. Kezdetben négy űrrepülőgéppel hordozhatjuk az aktuális modulokat az űrbe, majd midőn megfelelő számú szakember és szerelő gyűlt össze, kezdődhet az összeszerelés. Ez ám a nagy buli. Nem hátrányos egy energiarendszer működésbe állítása- kezdeti lépésként. Ehhez szükséges 1 db Heat Radiator + 1 db Solar array + 1db Logistic, ezek nélkül sosem sikerülhet a dolog.

Ha már van energiánk, megkezdhetjük a modulok telepítését. Fontos tudnivaló, hogy a csillagászati és kísérleti modult kiadhatjuk jópénzért, s így nem jutunk azonnal csődbe. Egy másik alapvető követelmény a fenn levők ellátása, mert ellenkező esetben állandóan sztrájkolnak és ember legyen a talpán aki kilábal ebből. A logistic című izéből jobb ha kettőt csatlakoztatunk, mert a termelt anyagok földreszállítása is ezzel történik. A különböző modulok mindegyikét lassan hozzá kell építenünk állomásunkhoz, ugyanis a készítők nem hagytak esélyt arra, hogy bármit kifelejtve később ne bánnánk meg annak hiányát. Az állomás szerelésénél legyünk nagyon óvatosak, csak pontosan illesztett részek összeszerelését indítsuk el, úgyanis ha csak egy kicsi hiba csúszik az illesztésbe, abba könnyen elveszthetünk néhány szerelőt és technikust. Néhány modul csak adapter segítségével illeszthető bázisunkhoz. Egyes elemek azonban egymáshoz is könnyedén kapcsolható. A thruster viszont nem minden hová helyezhető, létfontosságú hajtómű, amely a pályánmaradást biztosítja. Roppant sok kontroll lehetőségünket egy irányító központban helyezték el a program készítői. Itt kis ikonok segítségével tájékozódhatunk a földi és légi dolgaink állásáról. Az aktuális anyagi helyzetünk szabja meg a pályán keringő űrrepülőgépek számát és a bázis ellátottságát. A bázis remek pénzforrás, ha beüzemeltünk néhány labort és csillagászati modult. Az egyik lehetőségünk jól menedzselni a bázist, a másik rövid űrsétát tenni "elfogyott a pénz" felirattal. Alapvetően szimpatikus a játék, bár kicsit furcsa, hogy a pénzforrások mennyire szűkek és mégis amerikai felségjelzés található állomásunkon. (Ha orosz lenne megérteném). Kicsit kevés a játékban a lehetőségünk, olyan mint egy nagy kozmikus legó, amit ezért is elég könnyű megunni. Nincsenek különösebb feladatok, amelyek életszerűvé varázsolnák a játékot. Bár néha felüti a fejét betegség, sztrájk vagy műszaki hiba, mégis mintha hiányozna a nagy ötlet, amely igazán egyedivé varázsolhatta volna ezt a játékot is. Ennek ellenére ajánlom azoknak akik szeretnek tervezni, szervezni, űrkutatni. Akad a játék folyamán némi önreklám a keszítők és a cég eddigi termékeinek digitalizált képeivel, de ez nem ront a játszhatóságon, csak elképzelésem sincs róla, hogy miért került bele.

A játék szerény ismereteim szerint jelenleg csak Amiga verzióban létezik, német nyelven.

Shy



Civilization

Hogyan legyünk civilizáltak ?

A Microprose már megint olyat alkotott, amit nehéz lesz túllicitálni. Talán évekig a legjobb játék címet viselheti a Civilization, amely nemrégen kezdte meg hódító útját az Amigások között

A PC-s közönség már régóta élvezheti Sid Meyer zseniális alkotását. Mivel már többen tettek rá kisérletet, hogy leírást készítsenek a programról, mi úgy gondoltuk ezzel a lehetetlen vállalkozással nem bosszantjuk olvasóinkat. Inkább néhány hasznos tanáccsal segítjük a játékosokat (valamint egy nélkülözhetetlen fejlődési táblázattal).

Lehetőleg kezdő játékos "Chiftain" szinten induljon, ha legalább egy kis esélyt szeretne adni magának. Már a második szint ("Warlord") is komoly erőpróba, mivel minden sokkal bonyolultabb, valamint az alapfokozat segítő tanácsait sem kapjuk meg. A tanácsokat egyébként érdemes megfogadni, de ha már unjuk a gép intelligenciáját, egy békés mozdulattal kiiktathatjuk. Az első város elhelyezése igen lényeges a felszíni viszonyok hatásai miatt. Például grassland, plains és rivers terrain tipusokon célszerű letelepednünk. Nem árthat a környéken néhány hegység, a bányák miatt. A virágzó kereskedelem viszont óceánok környékén alakítható ki. A térképen látható halacska, szarvas, olajpaca stb. nem a játék grafikusainak tréfája, ezeken a helyeken különböző bónuszokat kaphatunk a tevékenységeinkre. Tehát elég komplex a kiválasztás.

A játék folyamán egy barbár népből, egy űrkutató technikai civilizációvá kell fejlődnünk. Hát ez még azért odébb lesz, mert még a rutinosabbaknak is kemény órákat okozhat az Alpha Centauri elérése.

A telepesek - Settlers - kulcsfontosságúak bányákat nyitnak, öntözőrendszereket alakítanak ki, utakat építenek, újabb városokat alapítanak stb....



Hasznos segítőink lehetnek a diplomaták és a kereskedő egységek. A diplomaták kémkedhetnek; tudományos felfedezéseket szerezhetnek meg, lázadást szíthatnak, követségeket alapíthatnak stb. A kereskedők némi pénzzel gyarapíthatják kincstárunkat és besegíthetnek a világcsodák készítésébe is. Ezek a csodák nemcsak megörvendeztetik népünket, hanem befolyásolják az egész civilizáció fejlődését .

A városok rendjét és védelmét kezdetben a Militia, később a Phalanx oldja meg. A tudomány fejlődése következtében nem árt ezeket az ódivatú egységeket lecserélni fejlettebbekre.



A hódítók szintén különböző erősségűek, a szárazföldi egységek ásza lehet kezdetben pl. Chariot - Harci kocsi - egység. Később megjelennek a vizi és légi egységek, ha tudósaink a megfelelő irányba kutatgattak.

A megfelelő kutatási irány kialakításához nélkülözhetetlen a kis táblázatunk, amely a fejlesztés alapfeltételeit tartalmazza. Az egységeink, termékeink, világcsodáink a tudományos fejlődés irányainak kölcsönhatásaiból alakulnak ki.

A pénz szerepe szintén meghatározó. Nem jellemző a játékra a nagy kincses kamrák és óriási hadisarcok pozitív hatása. Szinte folyamatosan figyelnünk kell a következő pár száz lehetőségre: az adók, luxuscikkek és a kutatások költségeinek aránya, népünk hangulatát és kincstárunk állapotát határozza meg. Hódításokkal és expedíciókkal szerezhetünk még pénzt, tudást és néha hősi halottakat is.

Rendkívül fontos az államforma. Ne ujjongjunk ha sikerült végre megvalósítani a demokráciát, mert ugyan a fejlődésünk gyorsul, de a vezetésbe mindig mindenki a legrosszabbkor kontárkodik bele. (A követeket mindenki döntse el, hogy hová küldi .... , mi az "Oh No !!!" mellett voksolunk) Egyébként a demokráciában mindenki fellázad, így semmi hasznukat nem vesszük. Hajrá, modern Monarchia! Itt remekül kézben tarthatjuk népünket.

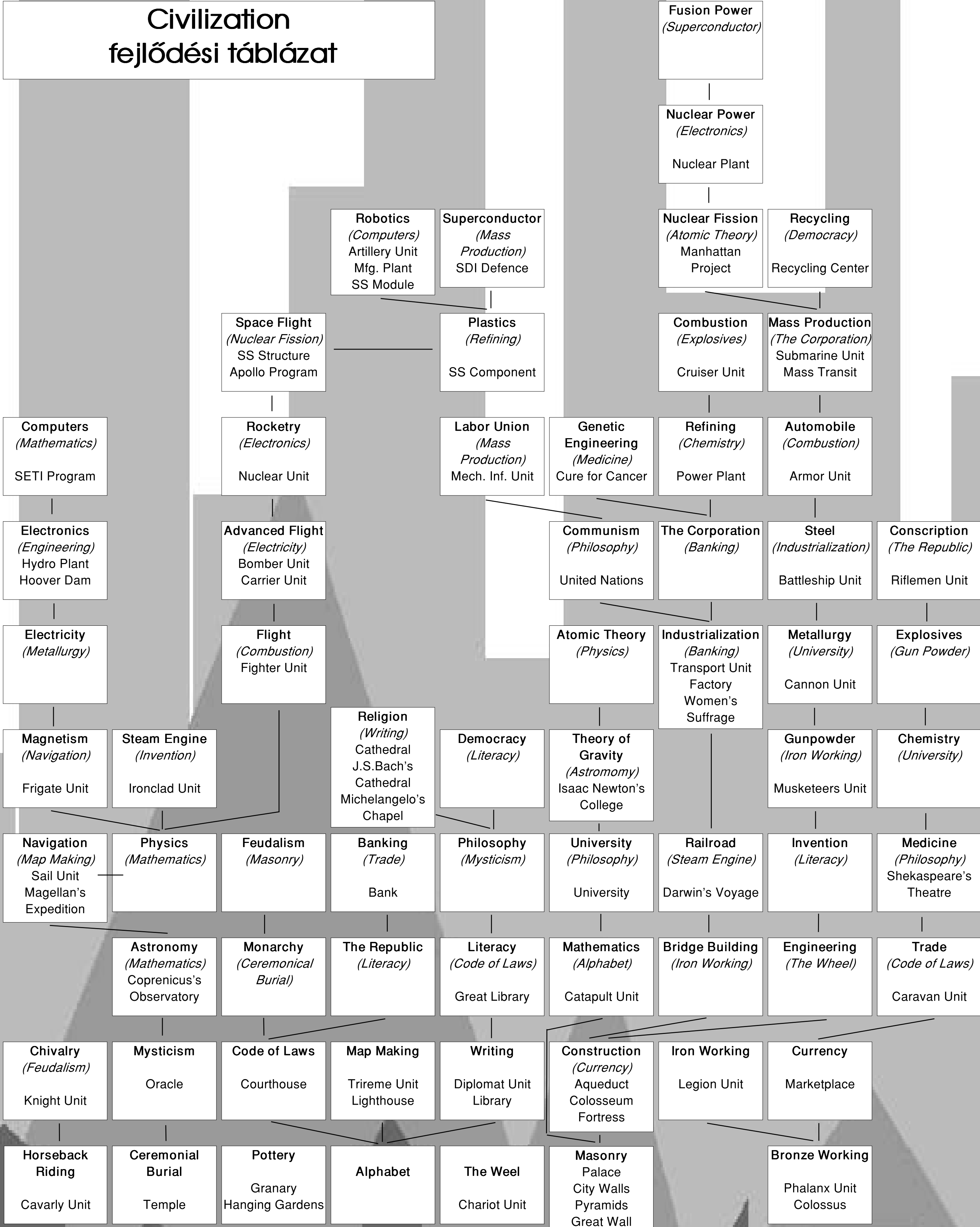
Más civilizációkról. Ha a gép huszadszor írja ellenfelünkről, hogy ő a leghatalmasabb a világon, kezdjünk gyanakodni, hogy valamit nagyon kutyaütő módon csináltunk, de soha se adjuk fel a reményt, őket is elérheti még a demokrácia áldásos hatása. Komolyra fordítva a szót , ha bónusz pontokat szeretnél szerezni, akkor ajánlatos a békét választanod, ha viszont nyerni akarsz, akkor - "prepare for the WAR" - készülj a háborúra! Ha mégis szóba állunk ellenfeleinkkel, azonnal követeljünk hadisarcot. Ja, és ne csodálkozzunk ha esetleges békekötésünk ellenére a következő körben szövetségesünk ellenünk fordul, inkább tanuljuk el ezt a kiváló technikát .

Ennyit a tudomány és technika újdonságaiból, aki másnak epajtosz megapátosz kence ...

Lily & Shy



Civilization fejlődési táblázat

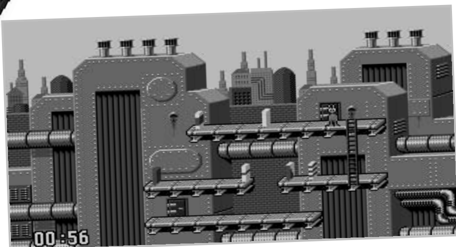




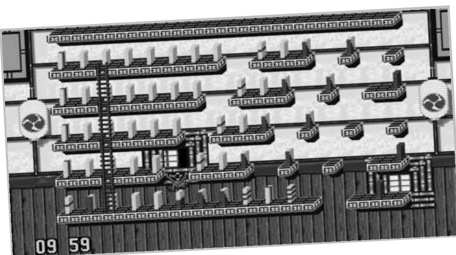


Push-Over

Colin Curly elvesztette a finom Quavers burgonyaszirmait a Hangyahegyen. Régi barátja, G.I.Ant hadihangya viszont örömmel segít neki visszaszerezni. A bejárat egy kisebb világba viszi hősünket-



Dominó Birodalomba ami kilenc részből áll. Hogy túljuthasson mind a kilenc részen és megtalálhassa az összes Quavers® burgonyaszirmot, G.I. -nak sok, sőt mi több, több logikai feladatot kell megoldania. Minden szintről egy kijárat van, és ezt a kijáratot úgy nyithatjuk ki, hogy a kulcsdominónak (3 csíkos) utoljára kell eldőlnie. Minden dominót el kell dönteni (kivéve a teljesen pirosat) és egyik sem törhet



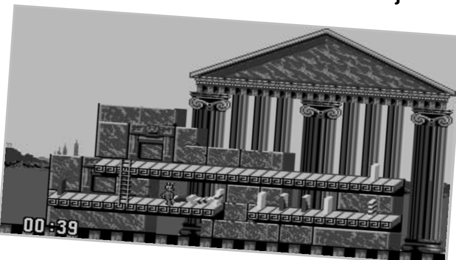
össze. Vigyázzunk, mert G.I. Antnak egy pályán csak egy lökésre van ereje. A dominókat szabadon rendezgethetjük, de a kulcsdominót nem mozdíthatjuk el. A játék irányítása:

fel - létramászás, dominók közé bemenni, ajtón bejutni.

le - létramászás, dominók közül kijönni.

jobbra, balra - közlekedés

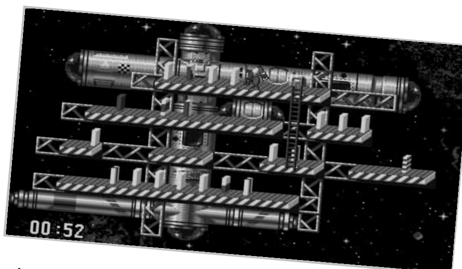
fel és jobb-



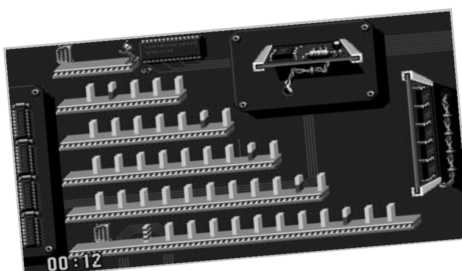
ra/balra - létra mögé bemenni, ahol dominó van

lövés + irány - dominó ellökése

Irányítás joystick ill. a kurzor billentyűk + space. P vagy F1- pause/help képernyő, ESC- quit. A lényeg az, hogy egy lökéssel olyan láncreakciót indítsunk el, amivel az összes dominót eldöntsük, legutoljára a kulcsdominót. G.I. Ant egy szintet eshet, viszont (mivel ejtőernyővel nem szerelkezett fel) magasabbról való leesés a halált jelentheti. Ne essünk le dominóval egy másik dominóra, kivétel,



ha az a másik dominó egy osztó-dó. Annak ellenére, hogy egy lökési lehetőségünk van, több irányból is eldönthetjük a dominókat. Általában csak egypár dominót kell átrendezni pályánként. Az eldöntés után is átrendezhetjük a pályát. Ha sikeresen megoldottunk egy pályát, tokent kapunk. Ha lejárt az időd, de sikeresen megoldottad a pályát, egy token felhasználásával továbbjuthatsz. Ha átrendezted a pályát, de nem



sikerült megoldanod, token segítségével onnan folytathatod, ahol abbahagytad.

Összesítve, az Ocean ismét egy hatalmas játékot adott ki kezei közül, egy olyat, amely a Lemmings után a legjobb logikai játék.

Masell



Dominó tipusok:



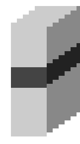
Normal
Sima, egyszerű dominó. Eldöntésekor a következő dominót felborítja.



Tumbler
Folyamatosan haladó dominó. Egészen addig halad, míg egy másik dominóval nem találkozik.



Ascender
Ezt eldöntve elkezd felfele repülni, egészen addig, míg akadályba nem ütközik, majd eldől.



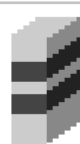
Bridger
A lyuk szélén eldöntve hidat képez a szakadék felett. Máshol normál dominóként viselkedik.



Delay
Késleltető, a nekiütköző dominók visszapattannak róla. Egy kis idő múlva eldől.



Splitter
Ha egy másik dominó hozzáér, akkor két ellentétes irányba dőlő dominóra válik szét.



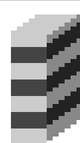
Wanisher
Ha nekilökünk egy másik dominót, akkor a földetérés elött eltűnik a dominó.



Exploder
Ütközéskor felrobban és lyuk keletkezik a talajban.



Stopper
Fix dominó, melyről minden dominó visszapattan.



Trigger
A kulcsdominó. Ennek a dominónak kell felborulnia utoljára, s ezzel megnyílik az út a következő pályára.

FLOOR 13

Bármely országról van is szó, minden egyes kormánynak vannak féltve őrzött titkai, melynek kiszivárgását tűzzel - vassal próbálja megakadályozni.

Ez a tagadhatatlan tény, regényírók egész generációjának (John Le Carre-tól Tom Clancy-ig) biztosított meglehetősen jó megélhetést az elmúlt négy évtizedben. Míg megismerhettük a volt Keleti Tömb és a vaskalapos diktátorok országaiban történőgyalázatos tevékenységeket, addig a fejlett nyugat országaiban történt események sűrű homályba merülnek. Míg a múlt rendszer tisztességesnek nehezen nevezhető ügyletei, a III/III-as tevékenysége nem okoz meglepetést számunkra, addig egy nyugat-európai átlag polgár számára teljesen hihetetlennek tűnik, hogy létezhet egy titkos rendőri szervezet itt, Angliában, a demokrácia fővárosában. Vagy talán mégsem oly elképzelhetetlen? Végül is a titkos rendőrség egyik elsődleges funkciója, maga a titkos tevékenység és ameddig jól végzi a feladatát, ki tudhat egyáltalán a létezéséről? A Floor 13 története napjaink Angliájában játszódik és egy titkos állami ügyosztály tevékenységét ismerteti, melynek központja a londoni kikötő egyik elhagyatott körzetében, egy toronyház 13. emeletén található. Ez egy név nélküli ügynökség, mely a rendőrséget, a hadsereget megkerülve, az elhárítás tudta nélkül működik. A miniszterelnök nevezi ki a vezetőit és a szervezet csak neki felelős tetteiért. Szemmel láthatóan, ez egy nem létező ügynökség, melynek hatalma és befolyása viszont lényegesen meghaladja minden más hivatalos szervezet hatáskörét. A célja pedig nem más, mint egy mesterséges politikai biztonsági ütközőzóna létrehozása, a növekvő hatalomvágyban szenvedő, érzéketlen és gyarkan szószegő kormány számára. Feladatai közé tartozik a botránnyal fenyegető, váratlanul közbejött események elhárítása, a nem kívánatos egyének eltávolítása, a nyíltan fellépő, felforgató személyek fékentartása és általában minden más olyan esemény semlegesítése, mely negatív hatással lenne a kormányra és annak politikai helyzetére. Az ügyosztály 'törvényen kívüli' helyzetéből adódóan, a hivatalos jogi szabályozás nem vonatkozik a működésére, így az igénybe vehető eszközök kelléktára félelmetes. Gyilkosság, kínzások, korrupció, a levéltitok és a személyi jogok megsértése mind - mind elfogadható a 'szent cél', a kormány védelmének érdekében.



Egy ilyen széleskörű lehetőségeket biztosító kelléktár láttán, a feladat nem is tűnik annyira ördöngősnek; de az igazi trükk, egy olyan hatásos és folyamatos elnyomó hadjárat kivitelezése, hogy a legcsekélyebb gyanú se merüljön fel az ördögi szervezkedésről a külvilág szemében. Mint a miniszterelnök hűséges híve, új év napján kerülünk beavatásra; a nem túl jól csengő nevű Mezőgazdasági és Halászati Minisztérium, főigazgatói (Director General) székét foglalhatjuk el. A titkos rendőrség vezetőjét megilleti az a privilégium, hogy kiválassza szobája bútorzatát (Decor Stile), hiszen sok időt fog e négy fal között eltölteni. A hagyományos garnitúra elhelyezése után (Traditional) azonnal munkához láthatunk. Már ekkor megbizonyosodhatuk a titkos minisztérium kegyetlen önvédelmi módszereiről; ha egy igazgatóhasználhatatlanná válik és potenciális veszélyt jelent a szervezet számára, gyorsan kipróbálhatja a szabadesés örömeit, mely sajnálatosan 50 m után a járdán ér csúfosan véget. A kormányszóvivő sajnálkozását fejezte ki az öngyilkosság miatt, de a titkos szervezet létezésének gondolatát is tagadta. Másnap a Downing st. 10 alatti jelenésen sem várnak tárt karokkal. Az elégedetlen miniszterelnök hamar tudtunkra hozza, hogy ha elődünkhöz hasonlóan elpuskázunk egy feladatot, minden esélyünk meg van a zuhanó repüléshez. Mint főigazgató, az elsőnyilvánvaló teendő személyünk fedhetetlenségének megtartása; kezünkhöz vér nem tapadhat! Következésképpen az egész játék a 13. emelet irodáiban játszódik; itt elemezzük ki a hírszerzők által írt jelentéseket és innen osztogatjuk a parancsokat a különböző alosztályok vezetőinek, akik az igazi piszkos munkát végzik. Ismerkedjünk meg közelebbről az irodánkkal (Enter your office).

Főigazgató íróasztala (D.G.'s desk) : Ez a 13. emelet agyközpontja, ahol a legtöbb időt töltjük, hiszen majdnem az összes ügylet innen irányítható. Ide futnak be az alosztályok ügynökeinek helyzetjelentései, melyeket a D.G. bármikor megszemlélhet (Read reports). Minden reggel az előző nap eseményeinek összefoglalását kapjuk kézhez, tehát mindig egy napos információval van dolgunk, így percre pontos információkért az alosztályora kell menni. Fontos ismerni az ügy gyanúsítottjait (Suspects) és ezek hovatartozását (Groups) is, hiszen majdnem mindegyik tagja valamilyen szervezetnek. Mindig tartsuk szemelőtt az emberünk közéleti rangját; jelentéktelen (insignificant), alárendelt (minor), figyelemre méltó (notable), kiemelkedő (distinguished) és V.I.P. Ez determináló tényező a bánásmód meghatározásában; ha egy alárendeltet likvidálunk, senkinek sem tűnik fel, viszont egy kiemelkedőegyén eltűnése a rendőrség és a sajtó figyelmét is felkelti, ami viszont számunkra is kellemetlenségeket okozhat. A jelentések az illető foglalkozását (Occupation), viselt dolgait (synopsis) és feltételezett párt tagságát (Suspected affiliation), valamint a párt aktivistáinak számát (core size), befolyásosságát (power) és a kormányhoz való viszonyát is tartalmazzák (Orientation). Ez utóbbi lehet kormányt pártoló (pro - gov.), vele szemben álló (anti - gov.), illetve szélsőséges (extreme). A nyomozás

FLOOR 13

szempontjából fontos helyszínek is megvizsgálhatóak (Locations) és az archívum (Archives) tartalma is lekérhető ebből a helységből. Ez utóbbi tartalmazza az üggyel kapcsolatos minden eddigi aktát és lényegesen megkönnyíti az információ egyeztetést. Pályafutásunk szempontjából kritikus a közvéleménykutatási jegyzék (See polls). Bár a programot politikai témája eléggé vitatottá tette, arra ügyeltek, hogy igazi bonyodalmakat ne okozzanak; ezért a hatalmon lévő Konzervatívpárt a US, míg az ellenzéki Munkáspárt a THEM elnevezést kapta. Itt olvashatjuk le teljesítményünket. Ha meg akarjuk tartani beosztásunkat, lehetővé kell tenni pártunk biztos vezetését, mert a miniszterelnök periódusonként ellenőrzi az állást és ha nem kielégítő az eredmény, már repülünk is! Ez a hatalmon lévő párt néhány %-al mindig az ellenzék előtt halad, tehát a cél, ennek az előnynek a fenntartása. Tehát nem feltétlenül az ellenzék teljes lejáratására, vagy a kormány népszerűségének irreális megnövelésére kell koncentrálni. Az ilyen magatartás csak jobban felhívja az ügynökség tevékenységére a figyelmet, következésképpen politikai bonyodalmakat okozhat, ami a népszerűség rovására történik! A következő lépés a 8 alosztály megismerése.

SURVEILLANCE, avagy megfigyelés. Bármely aktáinkon szereplőegyén lakhelyének szemmel tartásával bízhatjuk meg a három rendelkezésre álló csoport valamelyikét. Helyzetüket nem változtatják, álcázott helyekről figyelik a gyanusított tevékenységét, feljegyzik a lakás elhagyásának és a visszaérkezésnek időpontjait, valamint lehallgatják a telefonokat és átvizsgálják a postai küldeményeket. Az időpontok, a feljegyzések (Records) aktába kerülnek, míg minden más információt a főnök kap kézhez. Sajnos a levelek és telefonbeszélgetések tartalma gyakran homályos, ezért értelmezésük más irányú kutató munkát igényel. A csoport, más parancs hiányában, az gyanusított elhalálozásáig folytatja tevékenségét.

PURSUIT, avagy követés. Ez alapvetően a megfigyelés mozgó változata; gépkocsis csoportok titokban követik a gyanusított minden mozgását és ezekről naponta jelentést tesznek. Ha egy magán címre megy az illető, azonnal megszerzik a tulajdonos személyazonosságát és róla is nyitnak egy aktát. Ez lehetővé teszi az ember kivizsgálását más csoport által, ami új adatokhoz vezethet. Ha az illető nyilvános helyre megy, akkor ez a



'Helyszín' tárolóba megy, ami lehetővé teszi a kutatás vagy támadás megszervezését. Sajnos a követés lehetőségei korlátozottak, mert a helyszíneken történő tárgyalásokról nem tud adatokat szolgáltatni.

SEARCH, avagy egy lakás pusztulása. Bármely aktán szereplő gyanusított lakására illetve helyszínre küldhetőek kutató csoportok használható bizonyíték szerzés céljából. Két típusa van a műveletnek: a diszkrét hozzáállásnál (Discrete), a csoport ügyel arra, hogy a behatolásnak és kutatásnak semmilyen nyoma ne maradjon; a tüzetes átvizsgálás (Ransack)viszont több kárt okoz, ekkor még a padlót is felszedik! A talált bizonyítékok a leltárban (Inventory) tekinthetőek meg.

INTERROGATION, avagy ahonnan a sikolyok jönnek! Az információszerzés legegyenesebb útja. Lényege abban áll, hogy a szerencsétlen gyanúsítottat egyszerűen elrabolják, majd megpróbálnak érdemleges információt kipréselni belőle, hiába hivatkozik az Amnesty International -ra. Bizonyos gyanúsítottak közéletbeli szerepüknél fogva elérhetetlenek, hiszen a nap minden órájában védelem veszi őket körül. A legtöbb azonban egyszerűen behozható és kezdődhet a vallatás, aminek három fokozata lehetséges; a 0-ás eljárás (Procedure Zero) nem más, mint az 'erős lámpát a arcába' kezelés. Az 1-es eljárás esetén kicsit ököllel is megdolgozzák az ellenkezőket, míg a 2-es esetén pedig az áram, sav és tüzes vas használata sem kizárt. Azt viszont ne feledjük, hogy eredményeket csak a kínzások megfelelő konbinációjának alkalmazásával érhetünk el; nem az a cél, hogy az áldozat megőrüljön, vagy idő előtt elhalálozzon. Ellenben, ha nem vagyunk elég agresszívek, a fickók nem fognak komolyan venni. A vallomások aktája (Past Confessions), a zárkában lévő foglyok állapota (Check captives) és a cellák kihasználtsága (Cell plan) is itt tekinthető meg. Sajnos a szűkös körülmények (kezdetben csak két zárka van) és a szervezet felfedésének megakadályozása miatt, a már vallott fogyjokat érdemes likvidálni (Dispose of suspect). Én kérem parancsra tettem......

REMOVAL, avagy egy kis tisztogatás! Orgyilkosság! Drasztikus, nyílt akció, csak a végső esetben alkalmazandó. Bajkeverőket vonhatunk ki vele a forgalomból, de egyes embereket még mérgezett ernyővel vagy Dobberman támadással sem lehet kiütni. Ezek ellen más taktikát kell alkalmazni. Jobb minél nagyobb időhatárt szabni az akcióra (time limit), mert nagyobb a siker esélye. Azonnali végrehajtások (Immediate) gyakran sikertelenek.

HEAVY ASSAULT, avagy ha kő kövön nem marad! A 'Tisztogatás' gondosan kitervelt formája, melynek kivitelezése egy S.A.S. típusú kommandó által történik. Ilyen támadás helyszínek ellen alkalmazandó és a szitává lőtt romok között, minden számunkra nem kívánatos bizonyíték megsemmisül. Ne feledjük, a pontos időzítés lényeges, hiszen tökéletes szervezés esetén, egy csapással kiírthatjuk az egész konspirációt!

DIS-INFORMATION, avagy mit olvas a nyárspolgár? A legszelídebb és rövidtávon legsikeresebb alosztály. Tevékenységének célja, az ellenfelek lejáratása és ebből politikai tőke kovácsolása. Elég lefizetni egy nagyravágyó újságírót és a bul-

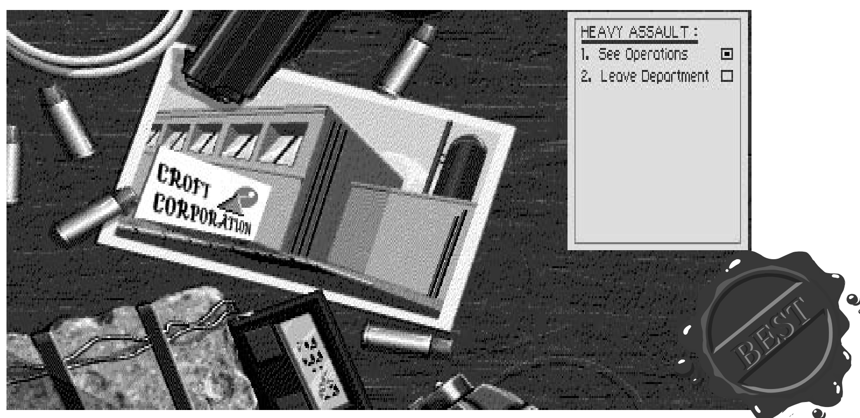
FLOOR 13

várlapok máris tele lesznek szaftos pletykákkal. Nincs nagyobb élvezet, mikor egy Zöld ellenzékiről kiszellőztetik, hogy szabadidejében heroint ad el kisiskolásoknak. Sajnos a szűkre szabott költségvetés korlátot szab ezeknek az 'ártalmatlan' tréfáknak.

INFILTRATION, avagy többet ésszel, mint erővel! Ha más eszközökkel nem csendesíthető el egy párt, érdemes beépíteni a saját ügynökeinket a vezetésbe. Ök nem kémek, hiszen jelentéseket nem küldenek, ellenben bomlasztják a tagságot és más véleményt hangoztatva leépítik a radikális egyének befolyását. A beépült ügynökök számával arányosan növekszik a siker esélye is, ezért mindig az aktivisták számának arányában vessük be embereinket. Mindazonáltal nem egyszerű feladat, mert a reakciós vezetés megtisztíthatja a pártot az ellenzéktől és akkor jobb nem gondolni ügynökeink sorsára.

Bár a helyszín változtatási lehetősége korlátozott, ez szerencsére nem jellemző a történet többi összetevőjére. Megközelítőleg száz különböző cselekményből történnek részletek, melyek keresztezik és átfedik egymást, így keltve a nagy, egybefüggő valóság érzetét. Az események szerteágazóak és valószerűek; van itt ipari kémkedés, terrorista merénylet kísérlet, korrupt miniszterek és sok más sötét szervezkedés, de az egyes cselekmények mögött rejlő teljes történetre sohasem derül fény. Látszólag ártalmatlan és minden összefüggést nélkülöző jelentésekből kell következtetéssel és összevetéssel feltárni a szervezkedést. Helyes döntések és teljes diszkréció a neve a játéknak! Lehetőleg kerüljük az elhamarkodott döntéseket, várjunk míg kitisztul a helyzet. Ironikus az a váratlan fordulat mikor kiderül, bár célunk a felforgató csoportok szétzúzása, mi is egy titkos társaság tagja vagyunk; a Secret Masters of Thoth, egyiptomi bölcseleteken alapuló szabadkőműves páholy, szerteágazó kapcsolatokkal. A Nagymester időnként feladatokkal bíz meg, melyek teljesítése előléptetéssel jár a páholy hierarhiájában. A probléma abban rejlik, hogy ezek gyakran ellenkeznek a kormány érdekeivel, de az mindenki maga dönti el, kihez köti nagyobb hűség, így ez determinálja az elérhető végcélt; vagy talán egyszerre lehetünk P.M. és Grand Master??

Kétségkívül az év egyik legötletesebb és messzemenően legélvezhetőbb stratégia játékával állunk szemben, mely sok hajnali lefekvést eredményezhet a hatalom érzését átélni szándékozók számára. Ha szórakoztatnak a fordulatokban bővelkedő kémregények, ha szeretted, hogy a parancsaidat feltétel nélkül teljesítik és a Dallas-ból szerinted csak J.R. Ewing az egyetlen szimpatikus figura, akkor bizonyára imponálni fog a program. Végre egy alkotás, mely egy mostoha gyermekként kezelt szerepbe helyezi a játékost; most végre a 'rossz fiú szemszögéből nézhetjük a világot és bár nem feltétlenül gonosz minden cselekedetünk, a célok elérésének módja bárhogyan, csak nem a becsületes módon történik. Ha David Eastman így folytatja (A cool CONFLICT is aktuális témával foglalkozott), ki tudja mire viszi még. Feltéve, ha nem tűnik el örökre valamelyik kikötői toronyház, egy bizonyos emeletének felkeresése után!



Sorell'

Bár nehéz betartani, ne éljünk vissza hatalmunkal, mert ha egy nagyszájú ellenzékit 7,65 -össel a fejében találnak meg, a keletkezett botrányba mi is belebukhatunk. A botrány kirobbanása után engem is meglátogatott egy bizonyos Garcia nevü úr........

TITKOS RENDŐRSÉG vagy csak ÜLDÖZÉSI MÁNIA?

Elképzelhető, hogy a kormány valójában folytat árnyék tevékenységet? Ez a feltételezés számos vitát robbantot ki az elmúlt években az Egyesült Királyságban a V FOR VENDETTA képes regény és a későbbi HIDDEN AGENDA megjelenése következtében. Mindkét mű, borús képet festett a '90 -es évek Angliájáról, ahol a demokrácia álcája mögött virágzik a korrupció és a zsarolás; hatalom-vágyó szervezetek, érdekeik szerint irányítják az országot. Aztán jött ez a program, amely a 'Mi lenne ha?' kérdést oly égbekiáltóan nyíltan hirdette, hogy magában ez vitákat eredményezett, nem beszélve a Virgin games próbálkozásáról, miszerint neves közéleti személyeket keresett fel azzal a kérésse, szolgáltassanak cselekmény ötleteket a történet kialakításához. A következmények nemcsak a The Guardian és a The Times cikkei formájában jelentek meg, hanem heves hívásokat is eredményeztek a Mezg. + Hal. Minisztérium illetékeseitől. Ami vészjósló és ami sok támadást eredményezte, a téma túlzott hitelessége. Míg Orwell 1984-e hasonlóan paranoiás és riasztó, a történet egy futurisztikus társadalomban játszódik, ez viszont túlzottan realisztikusnak tűnik ahhoz, hogy egyszerűen átlépjünk rajta. Furcsán hangzik de David Eastman-nak sikerült 'ellopni a holnap szalag címeit'. Kelleténél hihetőbbre sikeredett a közelmúlt politikai eseményeinek átalakítása és feltételezett cselekményekként a jövőbe vetítése. Talán érdemes elgondolkodni: tényleg csak feltételezés az egész?



Lure of the Temptress

A királyság békében élt; évtizedes nyugtalanság után a király egyesítette viszálykodó alattvalóit. Mostanság, az ő uralma alatt, a tenger és a hegyek védelmében, a nép jólétben él, és a termés szépen gyarapodik.

A király és csapata meglátogatták falunkat vadászatuk során, s ez nekem, Diermot-nak, néhány napra könnyű mellékjövedelmet hozott, mint hajtó. Tudnom kellett volna, hogy valami nincs rendjén, amikor a hírvivő befutott...

Felkelés Turnvale távoleső városában... egy szépséges, fiatal varázslónő, akit Selena-nak hívnak... mindez nagyon izgalmasnak, de túlságosan is veszélyesnek hangzott! Megnyergeltem pónimat, és sietve meg akartam lépni, azonban az ostoba állat megérezte a lóraszállást, és tiltakozásom ellenére már csak arra emlékeztem, hogy a királyi őrökkel lovagolok.
Ahogy a hajnal hűvös ujja elérte az eget, Turnvale közelébe értünk. A reggeli ködön keresztül, hallottuk a közeledő hadsereg üvöltését, dübörgését, de amíg bizonytalan alakjuk közel nem ért, nem jöttünk rá, hogy Selena egy nem emberekből toborzott hordát kovácsolt hadsereggé. Ez volt az első összecsapásom a Skorlokkal.

Aztán a város fölött egy alacsony dombtetőn a Király elesett, és ott azon kevés társak temették el, akik túlélték a csatát. A város áldozatul esett Selena-nak és a Skorloknak. félholtra vertek, amikor lefordultam megriadt hátaslovamról. Amikor magamhoz tértem, Turnvale börtönében találtam magam. Ez az én históriám...



Végiggyönyörködvén az intrót, mely az utóbbi idők talán legszinvonalasabb műve, megtudhatjuk a játék előzményeit. Ezek után nem sokat teketóriáznak a program készítői, rögtön a cellánkban vagyunk. Bal gomb lenyomásával mozgathatjuk emberünket, vagy múlathatjuk az időt, ezenkívül ha van valami érdemleges a helyszínen, a tárgy fölé érve, megjelenik a bal fölső sarokban a neve. Jobb gombbal kiválthatjuk az ablakot, melyben feltünik, mit csinálhatunk a kérdéses dologgal. Ugyanígy próbálhatunk majd szóba elegyedni más emberfiával is. Ha a nyilat a kép tetejéhez visszük, a megjelenő fejlécen lassíthatjuk, gyorsíthatjuk a szövegkiírást, újrakezdhetjük a játékot, formálhatunk egy lemezt az állásoknak, menthetünk 9 állást, és természetesen be is tölthetjük őket. Mivel ez eddig igen egyszerű, fogjunk bele a teendőkbe. Először is próbáljuk megfogni a fáklyát, mely ügyetlenségünk következtében a földre esik, és felgyújtja a szalmát. Álljunk az ajtó közelébe, és várjunk. Kisvártatva feltünik a Skorl őr, és a fejét fogja dühében. Amíg leköti ez a foglalatosság, rohanjunk ki a cellából, és előbb becsukva az ajtót, zárjuk is rá. Ha túl közel állunk a tűzhöz, amikor a Skorl bejön, véget ér a játék, mert nagyot kapunk az orcánkra. A következő szobában máris beszédbe elegyedhetünk egy rabbal, aki vizért könyörög. Megjegyzem, amíg nem beszéltünk valakihez, addig csak stranger-ként tisztelhetjük, utána már a nevén szólítjuk meg minden esetben, ha szóba állt velünk. Ezért néha tenni is kell valamit. Most például menjünk tovább a nyitott ajtón, és az őr szobájában vegyük fel a kést, az üveget, vegyük szemügyre a hordót, s némi pénzmagra lelhetünk a zsákban. A kínzókamrában szabadítsuk ki a foglyot, akit Ratpouch-nak hívnak. újdonsült ismerősünk mellénkszegődik, és ezentúl mindenhová utánunk jön. Nagyon újszerű megoldása a játéknak, hogy társunkat meg is kérhetjük, hogy tegyen meg nekünk valamit. Ha esetleg kétszer megtekernénk a kínzóeszközt, amíg Ratpouch bennefekszik, szépen meghal. Öntsük tele a hordóból üvegünket, s vessünk egy futó pillantást a cellánkban rekedt Skorlra. Ezután menjünk vissza a falon lógó rabhoz, és adjuk oda az üveget. Erre elmondja, hogy ő Wulf, és keressük a kovácsot, akinek mondjuk meg, a lány veszélyben van, valamint egy áruló rejtőzködik a városban. Ezután még egy kérdésedre tudtodra adja, hogyan menekülhetsz el, majd meghal. A szökéshez igénybe kell vennünk Ratpouch képességeit. Némi kis üdítő animáció után nagyot puffanunk a csatorna végén, ahonnan nekiindulhatunk nem igazán könnyű feladatunk teljesítésére. Rengeteg emberrel szóba elegyedhetünk, de a legfontosabb, hogy Luthern-t a kovácsot megtaláljuk, melyhez többen útbaigazítást adnak. Ha megvan, beszéljünk vele, s megtudjuk, a veszélyben lévő lány neve Goewin, akinek boltja van a város kapujánál (az egyelőre zárva van). Wulf felől is kérdez, s azt javasolja kutassunk nyomok után a városban. A kovács félhülye mamájával is beszélgethetünk, aki egyelőre csak fura történetekkel traktál bennünket. Ilyen esetekben kicsit korholjuk a készítőket, hogy nem gondoltak arra, a már olvasott részeket nem lehet továbblőni. Na sebaj, vegyük fel a kovakövet, és álljunk tovább. Ismerkedjünk össze egy Mallin nevű fickóval az utcán, és vállaljuk el az ajánlatát. Ha Ewan-nak elvisszük a fémrudat, amit átnyújt, a boltos ad nekünk egy ékkövet, és némi zsebpénzt. A Magpie tulajdonosnőjének nyújtsuk át az ékszert, mire megajándékoz bennünket egy flaska itallal. Milyen kár, hogy ihatatlan a lötty, viszont szükség van az üveg-



re. A kovácsról megtudjuk, hogy nagy piás, és ha odaadjuk neki, egy hajtásra kiissza, majd visszaadja az üres üveget. Az utcán még megismerkedhetünk egy Gwyn nevű nővel is, aki néha érdekeseket tud mondani. A szerzetesek jelen pillanatban szótlanul elmennek melletted. Egyébként be lehet osonni a kápolnába, de nem sok segítséget kapunk. Nellie, a Magpie tulaj, ha Goewin-ről érdeklődünk egy Morkus-nevű fickót emleget, aki mellesleg épp az egyik asztalnál ül. Igen marcona fickó, s utálata irántad egyre mélyül. Próbáljuk megvesztegetni, s a kapott információ birtokában igyekezzünk a kovácshoz. (Megjegyzendő: jó oldala a játéknak, hogy az emberek jönnek-mennek, beszélgetnek egymással, és így újabb dolgokra derülhet fény). Közlöd a lányról kapott rossz hírt, majd Luthern egy Grub nevű tolvajt emleget, aki segíteni tud nekünk, és valahol a Magpie környékén található. Ha ráleltünk, egy Taidgh nevű mágusról hallhatunk, s átnyújt ezenkívül egy tolvajkulcsot, amely jó szolgálatot fog még tenni. Eddig nem sokra mentünk Eileain-nel a Severed Arms-ban, aki korábban már megígérte, hogy ha tud, segít nekünk. Taidgh felől érdeklődve nála, előbb nem érti mit akarunk, de átnyújt egy naplót, amely semmi fontosat nem tartalmaz szerinte. (Ellophatta) A piactéren a mágus háza le van zárva, de ez nem jelenthet akadályt egy képzett embernek. Te ugyan nem vagy az, de Ratpouch igen. Ha bejutottunk, csukjuk be magunk mögött az ajtót, mert különben egy arra járó Skorl újra egy kimentett állást töltet vissza velünk. Ha a naplóra is egy pillantást vetettünk, vegyük szemügyre gondosan az ott található készüléket, s rögtön felismerjük alkatrészeit. Gyújtsuk meg az olajégőt, és várjuk meg míg kész a lé, majd a nálunk lévő flaskába eresszük bele. Ne sokat totojázzunk, mert a Skorl egy idő után így is bejön. A naplóból megtudtuk, hogy a szer egy varázsital, mely Selena formájára képes változtatni bennünket, s ezzel tudunk bejutni a helyre, melyet egy kicsit bőbe-



szédűbb Skorl őr vigyáz. Ügyeljünk arra, hogy a varázslötty hatása hamarosan elmúlik. Miután Goewin-t kiszabadítottuk, és persze visszaváltoztunk, a kovács közli, hogy nőül kivánja venni a lányt, amihez illik jókivánságainkat átadni. A növénybolt ezentúl tárva-nyitva vár bennünket. Ha társalogni próbálunk Goewin-nel, szerelmi szálak kezdenek kibontakozni a lány iránt. Súlyos fordulat... A kováccsal megbeszélve a fejleményeket, előadja tervét, de nem értesz vele egyet. Az eddig hallgatagnak tünő szerzeteseknek viszont megered a nyelvük, de csak a kápolnában. Imádságuk tárgya egy Gethryn nevű illető, akinek ellopott könyvét kellene visszaszereznünk, s erre egy poszter is felhívja a figyelmünket. Érdekes módon, a Mallin nevű fickótól fogjuk ezt a könyvet megszerezni, aki ugyan Morkus-nak küldi, de nem számít. Cserébe majd egy szobrocskát kapunk a szerzetesektől. Kérdezősködve, valami sárkányról hallunk, aki segíthet Selena legyőzésében, de le kell öntenünk egy olyan szerrel, amitől megnyugszik. Az összetételt elmondják nekünk, de Goewin-nél érdeklődve sajnálattal közli, hogy a Cowbane elfogyott. Úgy magunknak kell beszerezni, de a kovács anyja elmeséli, hogy találunk a kertjében.

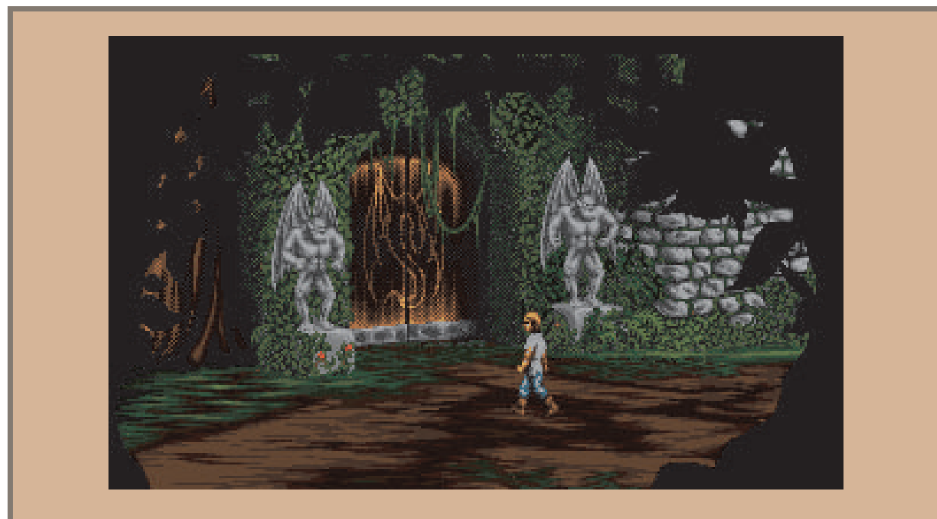
A varázsszert immár beszerezhetjük a lánytól, de valahogy el is kellene jutni a fenevadhoz. Ultar-ral, a Severed Arms-ban poharát sűrűn emelgető barbárral folytatott beszélgetésünk után szóba állnak velünk az eddig hallgatag Vízköpők a vár bal oldalán lévő mohos Weregate kapunál. Azonban közlik, hogy csak nőknek nyithatják ki a kaput. Beszéljünk Goewinnel, aki szivesen elvállalja e kis feladatot, és követ is bennünket a barlangrendszerbe. Itt egy kis logikai feladvány keretében koponyák megfelelő huzogatásával juthatunk előrébb, s persze Goewin hatékony közreműködésével.

Egy akadékoskodó Skorl megpróbál legyőzni minket, de hirtelen felkapott csatabárdunkkal egy kis arcade keretében felapríthatjuk. Ezután szabad az út a sárkányhoz, s vegyük kezünk ügyébe a varázsszert. A sárkány nem szivesen veszi, hogy felébresztettük. Csak hogy minél hamarabb túl legyen a beszélgetésen, gyorsan ad egy bizonyos Gethryn szeme nevű dolgot, mely Selena legyőzésének biztos eszköze. Ezután következik a játék egyik legfurfangosabb (enyhe kifejezés) feladata, bejutni a várba.

Megtudjuk, hogy valahogyan túl kell járnunk a Skorlok eszén, s ehhez ki kell hallgatnunk Ewan, a boltos, és egy Skorl beszélgetését a bolt ablakán keresztül. Arra akarja rávenni Ewan-t, hogy másszon bele egy hordóba, és miután becsempészik a várba, ölje meg Selena-t.

Ezután beszélnünk kell az először mindent tagadó Ewannal, és megkérni, hogy mi ülhessünk be a hordóba. Ez könnyen megy, és bejutunk a kastélyba. Ami ezután történik, a GURU következő számából kiderül.

Bassman





Fate - Gates of Dawn...

AMIGA/ATARI/IBM PC

Előljáróban csak annyit a játékról, hogy 1986-ban kezdték el fejleszteni és 91-re lett kész....

Minden rendes vagy kevésbé rendes kalandjáték előbb-utóbb a közkedveltség, vagy közutálat válaszútja elé kerül. Ez történt a "Fate"-tel is, nyár elején megjelent az angol verzió, de nem aratott osztatlan sikert. Első lépésben mindenkinek az a kérdése: Mi a cél, amely miatt akár 28 "emberünk" (4 csapat) rohangál ebben a világban, ahol több a kérdés, mint a válasz. Ki ez a fickó és, hogy került ebbe a csávába? Rengeteg kérdésre kellene itt válaszolni, de mivel a válszokat maga a program adja meg, ezért itt ezekre részletesen nem térnék ki. Cserébe viszont azoknak, akik reményvesztetten kóborolnak Larvin és Laronnes városában, a külső világban, vagy a labirintusokban néhány nélkülözhetetlen információ.



Az alapállapot 10 parancsolat azoknak, akik szeretnék végigjátszani:

1. Szerezz minél több jó barátot, karaktert és derítsd fel velük az erdőket, mezőket, mocsarakat!
2. Gyűjts tárgyakat, pénzt és töménytelen információt. Legfontosabb információk a mágusok birtokában vannak!
3. Létfontosságú, hogy sose gyilkolj kedvtelésből!
4. A megszerzett információkat jegyezd fel!
5. Ha valaki valamitől óva int, tanácsát fogadd meg!
6. Nem csak harcosoké a diadal...
7. Térképezz bőszen és precízen!
8. Ne csüggedj, ha a játékot a harmadik nap végén még nem játszottad végig.
9. Gondolkozz, ha elakadtál, kérdezd meg jóbarátodat..
10. Vásárolj egy eredetit, kézikönyvvel könnyebb a játék! (Varázslatok leírásai, térképek, magyarázatok).

Ami a szokásos kalandjátékoktól eltérő, az a karakter harcképzettségének megalapítása. Ezt 4 bárgrafika kijelző mutatja a karakter fejénél:

WC: Weapon Class- A fegyver hatékonyságát mutatja, amit a karakter használ- ehhez még a karakter értékek is hozzáadódnak.

AC: Armour Class- A felszerelt páncélzatok és a stamina (pillanatnyi életerő érték) függvénye.

SC: Skill Class- A karakter ügyességét, gyorsaságát mutatja, valamint függ még a viselt páncéltól is (egy nehéz, teljes páncélzat korlátozhatja karakterünket a mozgásban).

DC: Dexterity Class- Védekezőerőt mutatja, amit a páncélzat és a dexterity határoz meg.

Ezek alatt 7 kis kocka található, amelyek a következőt mutatják: éhség, szomjúság, fáradtság, túlterheltség, betegség, mérgezés, részegség.

Ne becsüljük le a programot! A Fate valószínűleg minden idők egyik legkidolgozottabb kaland/szerepjátéka ami számítógépre készült. Nem tehetjük meg azt az apró csínytevést, amit gyakran elkövetnek kalandozók: felvesznek egy emberkét a csapatukba, elszedik tőle a ruháját, fegyverét, majd kirugják a csapatból. Aki ezt teszi hosszú távon, arról előbb-utóbb elterjednek a hírek a városban... Figyeljünk oda karaktereink állapotára. Egy viharos, esős napon egyik karakteremen (hölgy volt az illető) nem volt ruha. Egy kis idő múlva megjegyezte, hogy fázik. Miután tovább csavarogtam a külvilágban, egyszerre csak azt vettem észre, hogy karakterem meghalt (megfagyott).

A játék a legtöbb lehetőséget tartalmazó kalandjáték. Egy- két speciális opció:

Imádkozni: Ez nagyon kis esélyt biztosít a meneküléshez- ugyanis az Istenek ritkán hallgatják meg a hozzájuk intézett imákat. Magas szintű priestnek vagy clericnek több esélye van, hogy megmenekítse a csapatot a biztos haláltól.

Lefizetni: Nem minden lénynél kerülheted el a csatát ilyen módon...

Énekelni: Ha barbárral próbálunk énekelni, még a legbékésebb polgár is megtámad minket. Viszont egy Fairy vagy Nimfa éneke el tudja altatni az ellenfél figyelmét, s így megmenekülhet a csapat.

Viccmesélés: Sok intelligencia és bölcsesség szükséges a nagy sikerhez, de egy bohóc közreműködésével még a legveszélyesebb ellenfelek is megnyugszanak és mosolyogva hagyják el a harcmezőt.



Speciális fogás: Csak nagyon tapasztalt karakterek tudják ezt véghezvinni. Egyes fajok pl. Errinek és Laurinok olyan magas szintre jutnak a mágia gyakorlásában, hogy érintéssel paralizálni, kővé változtat-

ni, vagy öregíteni tudnak.

Speciális szúrás: Ez egy kétélű kard, a csapattag megpróbálja hátulról leszúrni az ellenfelet, vagy egy nagyon sérülékeny területre támadni. Ez rögtöni halállal jár, ha sikerül. Sikertelenség esetén karakterünk jobban ki van téve a támadásnak, mint egyébként. Alvó ellenfelen viszont tökéletesen tudjuk alkalmazni...

Ezek csak a speciális opciók, de van olyan is mint elbájolás (charm), lopás, harci ordítás stb.

Sok értelmetlen gyilkolászás következménye a bűn. Nagy bűn esetén karakterünk nem tanulhat új varázslatot. Viszont egy többségében bűnös karakterekből álló csapatnál egyszerre csak azon vesszük észre magunkat, hogy az eddigi ellenségeink szimpatizálni kezdenek, már szóba állnak velünk (alacsony szintű tolvajok, stb.). Ha viszont véletlenül egy kínos szituációba kerülünk, megtámadunk egy békés polgárt, de mégis kivágjuk magunkat úgy, hogy nem öljük meg, akkor a program mindig bonuszt ad.

Mivel a játékban 20 (húsz) varázslóosztály van, ezeket nem elemezzük ki (helyhiány miatt), csak annyit a varázslatokról, hogy meg van adva: mennyi mágiapontba kerül, milyen távolra hat, hány ellenfélre hat, milyen ereje van, mennyi ideig hat, mekkorát sebez stb.

Ha valaki sok XP-t akar szerezni, akkor menjen ki a városon kívülre éjszaka. Ha



sok pénzre áhítozik, akkor hajnalban kifoszthatja a városok között pénzt szállító törpöket. Ők a bankok között viszik a pénzt, nem árt lesben állni.

Ha végképp elakadtál, vagy még el sem indultál főhősünkkel, akkor álljon itt egy kis segítség, az első pár küldetéshez. Winwood barátunk egy erdő kellős közepén tér magához és erősen fogalma sincs arról, hogy mit is keres ezen a tájékon. A talpraesettebb játékosok azonnal útnak indulnak, hogy felderítsék a vidéket. Érdemes egy kicsit csavarogni mert egyrészt rendkívül praktikus barbár segítőt szerezhetünk, ha szerencsénk van.



Persze a barátsághoz több is kell, mint szerencse. A barbárok jelleméhez szorosan hozzátartozik a büszkeségük, azaz pénzzel nem lehet őket lekenyerezni. Javasolt az elbeszélgetés, dicsérjük a szemben álló magányos harcost és akár valami "nagyot" is hazudhatunk neki, hogy több kedve legyen velünk tartani. A külső világban igényes tárgyakat is lelhetünk a környéken. Különösen ajánlott elmenni a fogadóhoz, amely bár lerombolt állapotban található néhány fegyverrel, pajzzsal és petákkal tesz minket gazdagabbá. Az ügyesebbek tovább csavaroghatnak egy varázsíj, egy sisak és egy kiváló jégkard és kristálypáncél reményében. A varázslószerű alakokkal kezdetben jobb óvakodni, lehetnek köztük meglehetősen rosszindulatúak is.

Javasoljuk a Grálmágusok elkerülését is. Sajnos néha a pénz sem segít barátainkon.

Tehát mászkáljunk, kérdezősködjünk, növeljük csapatunk létszámát. Nagyon hasznos lehet egy boszorkány is, velük is gyakran találkozhatunk a külsővilágban. Találhatunk két várost is a területen - Larvin és Laronnes. Laronnes szép nagy és meglehetősen titokzatos. Larvin inkább csak faluszerű település. Laronnesben annyi a kocsma, hogy az ember nem győzi a sok információt gyűjtögetni. Hatékonyan lehet itt is új embereket szerezni, ha megfelelő charm-mal rendelkező emberünket küldjük a kocsmában. Soha ne küldjünk harcost, mert könnyen úgy berúg mint az atom..

Sok újdonságot találunk a városokban, kocsmák, árusok, templomok, kápolnák, fogadók, állomások. Érdemes a kocsmákat és árusokat gondosan körbejárni, igen nagy különbség akad az árak tekintetében. Ugyanerre a következtetésre jutottam, amikor a varázslatok árairól érdeklődtem különböző helyeken. Szinte azonnal találhatunk két lejáratot a dungeonokba. Ezt kezdetben még ne használjuk, mert kellemetlen meglepetésekben lehet részünk a mélyebb régiók bizonytalan útvesztőiben. Csapatunkat fejlesszük fel egy gyógyító, egy világító és egy harci varázslatokat ismerő varázstudóval. Ha valaki legalább 30-as erővel rendelkezik, akkor néhány varázslattal vagy strenght+1 itallal hamar tunningolhatjuk erejét átmenetileg 50-ig (csak annyi ital készíthető, amennnyi flaska rendelkezésünkre áll). Ha minden együtt van, induljunk egy hat fős egységgel az erdők labirintusába. Itt lelünk egy lyukat, rövid vizsgálgatás után rádöbbenünk, egy halott fekszik odalennt. Csak egy bátor harcos emelheti ki, ha megfelelő erőben van (min. 50-es erő vagy berserker varázslat hatására). A felélesztés után egy rendkívül kedvező tulajdonságokkal megáldott varázstudóhoz jutunk, aki amellett, hogy

ISHAR

19-es szintű, még három varázslóosztály varázslatait is ismeri. Vele már lényegesebben egyszerűbb lesz életünk. Többek között egy kellemes botocskát is tart a kezében, amellyel 200- 600 Hp-ig csap. Ennek a botnak többek között az a specialitása, hogy eldobva is nagyot sebez, de vissza is tér a kézbe (így a távol álló ellenfeleket is könnyedén le tudjuk küzdeni).

Az információk alapján induljunk egy újabb nélkülözhetetlen személy felkutatására. A hölgyet Marinának hívják és egy 13 éves szépség. Érintetlen és így csak ő segíthet céljaink megvalósításában.

Gyűjtögessünk információkat a mélyebb labirintusokról. Lejuthatunk egy fogadóból olyan helyerekre is, ahova egyébként soha sem keveredhetnénk el. Itt-ott nagyobb, felesleges labirintusokban bolyonghatunk. Hasznos segítséget nyújthat két A4-es kockás papír szintenként. A kapcsolókat is bőszen kapcsolgassuk, mert ezek aktivizálják a teleportokat, s így előrejutásunk útját is. Hasznos helynek tűnik még az Alarian Oltára néven ismert hely, itt ugyanis újabb szintlépések várnak kellőképpen gyakorlott karaktereinkre. A szinteken találhatunk kutakat, amelyek néha mérgezőek, néha gyógyítóak - így ha innánk belőle, előtte hasznos valamely intelligens karakterünkkel megvizsgáltatni.

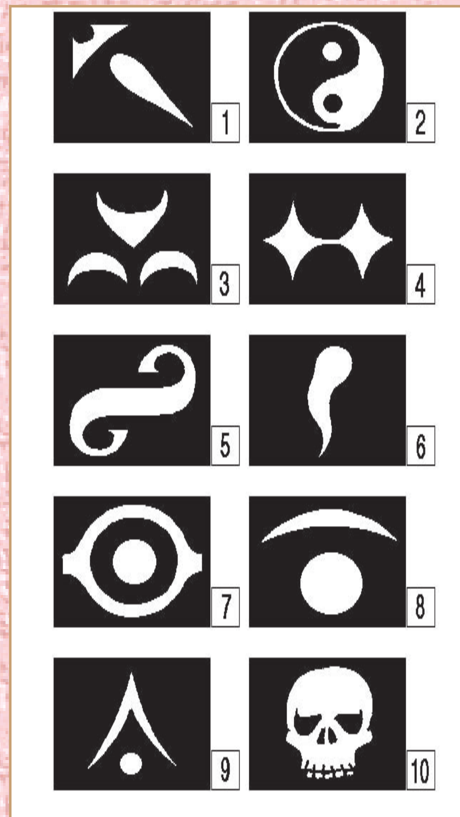
A Larvin-Laronnes terület egy hegységgel határolva, el van zárva a külvilágtól - egy "jóindulatú" varázsló tevékenysége folytán. A barlangvasút működését akadályozva, minket is gátol továbbhaladásunkban. Szerezzük meg Gathalak Botját a központi szigeten, itt húzzuk meg az arany kapcsolót is. A szigetre város alatt húzódó labirintusokon keresztül juthatunk és szerzeményünket adjuk oda Marinának. Marina tudja egyedül legyőzni a gonosz varázslót, mivel semmilyen varázslat, fegyver nem hat rá. Marina annyira tiszta, annyi jó koncentrálódik benne, hogy ő az egyetlen, aki büntetlenül megérintheti Gathalag botjával.

Ennyi úgy hiszem elég lesz a Fate-ből egyelőre. A megoldás további részleteit folyamatosan közölni fogjuk, csakúgy mint a térképeket az újság középső oldalain.

Masell & Shy

Amit az Ishar végigjátszásához feltételenül tudnod kell, azt itt mind megtalálod. Bár nem készítettem teljes végigjátszást, a multkori első lelkesedésem után sokan kerestek meg azzal a problémával, hogy nem tudnak semmilyen varázsitalt előállítani a játékban, mert ugyan egy szimpatikus varázstudó elárulta a varázsitalok nevét és hatását, de az összetételt az elfelejtette és így az a játékhoz mellékelt kézikönyvben található. De hogy ne mondhassa senki, hogy a tudást magunknak tartogatjuk, most szívesen ismertjük meg olvasóinkkal a recepteket.

Shy



1. Védettség
2. Inverzió
3. Megkötözés
4. Vakság
5. Láthatatlanság
6. Oldás
7. Sérthetetlenség
8. Mentális pajzs
9. Regeneráció
10. Mérgezés

"A" = Toad Eye
"B" = Salamander Oil
"C" = Trapdoor Spider Webb
"D" = Dried Mistletoe

"E" = Rat Brain
"F" = Gargoyle Claws
"G" = Turtle Slobber
"H" = Dragon Bones

"Schloumz" : 1 B + 1 D + 2 F - Fizikai regeneráció
"Clopatos" : 1 B + 1 D + 1 E + 1 F - Sértehetetlenség
"Drouli" : 1 B + 1 C + 2 D + 1 E - Vakság gyógyítás
"Worgaz" : 2 B + 1 D + 1 F + 1 H - APNEA
"Zarklug" : 2 B + 1 D + 1 E + 1 G - Discharm
"Krakos" : 2 E + 1 F + 1 H - Agymosás
"Ghoslam" : 1 B + 1 D + 1 E - Pszichikai regeneráció
"Arbool" : 1 A + 1 B + 1 D + 1 H - Disznó visszaváltoztatás

MEGAFORTRESS

Az elmú[illegible] nyugati repüléstech[illegible] egy[illegible] kéthajtóműves csodái[illegible]vát sikerült berepülni, de ezek a taktikai vadászbombázók nélkülözték a hatalmas légi erődök összetettségének báját. Legutóbb 1985-ben ülhettünk a 617-es század egyik Lancasterjének pilótafülkéjébe, most pedig egy 1955-ben rendszerbe állított típus hitech példányával gyakorlatozhatunk a Red Flag program keretében. Bombázhatjuk Szaddam Irakját vagy akár mi is résztvehetünk Dale Brown : A BOMBÁZÓ című regényében leírt drámai bevetésben. Az EB-52-es személyzete öt főből áll; az állomások egymás felett, két szinten helyezkednek el. Főpilóta (PLT) a felső színt bal oldalán foglal helyet. A képernyő jobb oldalán találhatóak a gázkarok, hajtómű ellenőrző lámpák és az önindító patronok kapcsolója (C / F), melyet indítás után azonnal állítsuk vissza az 'F' állásba. Az 'ALL' gomb, a motorokat egyszerre készíti elő az indításra. Középen egy CRT-én szemlélhető a passzív és aktív radar, valamint a gép előtti domborzati látkép. Itt állítható be a mélyrepülést segítő Terrain Avoidance Computer követendő magassága is. A CRT-től balra, a sarokban lévő hat gomb, az öt állomás és a külsőnézet átkapcsolására szolgál. A villogó piros kör jelzi az átlépés szükségességét. A mellete lévő kapcsoló TAXI állásban max.20 kts sebesség esetén, max. 55 fokban engedi elforgatni az orr futókat, míg LAND pozicióban, mely fel- és leszállásnál alkalmazandó, a forgás 12 fokra redukálódik. Az AP lámpa a robotpilóta vezérlése, az LA kis magasság, az ML ellenséges rakéta indítása, míg az RO a saját aktív, támadó radar működése esetén világít. A H és az E világítása esetén a hidraulikus, illetve az elektromos rendszer hibásodott meg. Az F a futómű, kerozintank vagy az ívelőlapok sérülésére hívja fel a figyelmet. A FUEL lámpa villogni kezd, ha már csak tíz percre elegendő és folyamatosan ég, ha öt percnél is kevesebb üzemanyag van a tartályokban. Az UHF a rádió működésére, az OIL pedig a motorok alacsony olaj szintjére figyelmeztet. A DRS akkor ég, ha nyitva vannak a bomba kamrák, melyek a duplájára növelik az RCS-t. Az ablakok felett található a légi utántöltési panel. A C megnyomása, a tanker radar jelére való rákapcsolódást jelzi, az RDY a sikeres találkozás esetén gyullad ki és a DRS aktiválása megkezdi a kerozin feltöltést.

A főpilótától jobbra található a másodpilóta (Co-Plt) állomása, ami négy fő panelből áll. Fel- és leszállás előtt, valamint tankolásnál kötelező felkapcsolni a guruló



(LAND / TAXI), a navigációs (NAV) és ütközés elkerülő (ANTI- COLLISION) fényeket, de ellenséges légtérben soha se hagyjuk égve őket. A belső világítás (DOME LIGHT) csak PC-n van; nincs lényeges funkciója. Az IFF / UHF adóvevőa védelmi kód szempontjából fontos. Az adó legyen vételen (STDBY), azonosítási kérelem esetén a kód beütése után kapcsoljuk adásra (ON), majd nyomjuk meg az IDENT billentyűt. Helyes kód esetén felvillan a REPLY lámpa. A bal felső sarokban van a Hidraulikus Vezérlés panel. Itt látható a hat hid. pumpát működtető hajtómű ellenörző lámpája (PUMP OUT), a legfontosabb műszereket ellátó négy elektromos pót hid. pumpa kapcsolója és a kombinált V vezérsík hidraulikájának kijelzője is. A tökéletes manőverezéshez mindkettőre szükség van. Ha az egyik megsérül vagy kikapcsoljuk, lényegesebben megnehezül az irányítás, míg mindkettő elvesztése esetén- sok szerencsét! A CRT-t kapcsolhatjuk radar (RDR), domborzati látkép (RNGE) és belsőrendszerek (INT) módba. Ez utóbbi az elektromos rendszerek (ELEC) és az üzemanyag ellátmány (FUEL) helyzetét mutatják. Bármely kerozintartály sérülése esetén át kell szivattyúzni tartalmát egy másik tankba (XFER). A PROCEDURALS ikon pedig a legfontosabb műveletek sorrendjét jeleníti meg a képernyőn. Az elülső (FWD) és hátsó (AFT) akkumulátorokat minden hajtómű indításnál és kisegítő rendszer működtetésénél be kell kapcsolni; ezektől eltérő esetben, használat után kapcsoljuk ki őket! A belső nyomást (CABIN PRESSURE) 9,000 ft feletti egyenletes repüléskor 7.45 PSI-re, hirtelen magasság változtatások esetén 4.50 PSI-re állítsuk. A hűtést és szellőztetést vészhelyzetben a RAM egységen beáramló levegő végzi. Ha nem vagyunk kíváncsiak a személyzet problémáira, kapcsoljuk ki a belső kommunikációs rendszert (INTERPHONE).

A Navigátor (NAV) háttal ül a másodpilótának és állomása lényegében két CRT-ből áll. A nagyobb képernyő négy módozatban működhet: Térkép (MAP) állásban információt szolgáltat a környék katonai (MIL) és polgári (CIV) létesítményeinek elhelyezkedéséről, feltünteti a navigációs pontokat (WAYPOINTS) és lehetővé teszi ezek megváltoztatását (EDIT). A kisebb képernyőn a jobb mouse gomb segítségével végignézhetjük a települések és bázisok adatait. Tájékozódás (NAV) módban a gép és a célpontok koordinátái jelennek meg, míg a radar (RADAR) állásban a gép előtti táj Hi-Res 3-D képét láthatjuk. Ezen a képernyőn, az egér segítségével módosítható az útirány, ha a robot pilóta be van kapcsolva. Az EB-52-es előtt elterülő terepet láthatjuk a TER állásban (csak PC), de lényeges funkciója ugyanúgy nincs, mint STV módozatban a képernyő kontrasz állításának (BRIGHT). A Steerable low-light level TV a gép körül 360 fokban forgatható és tízszeresére felnagyíthat minden befogott tárgyat. Igazi funkciója azonban a célazonosítás és a fegyver rávezetés.

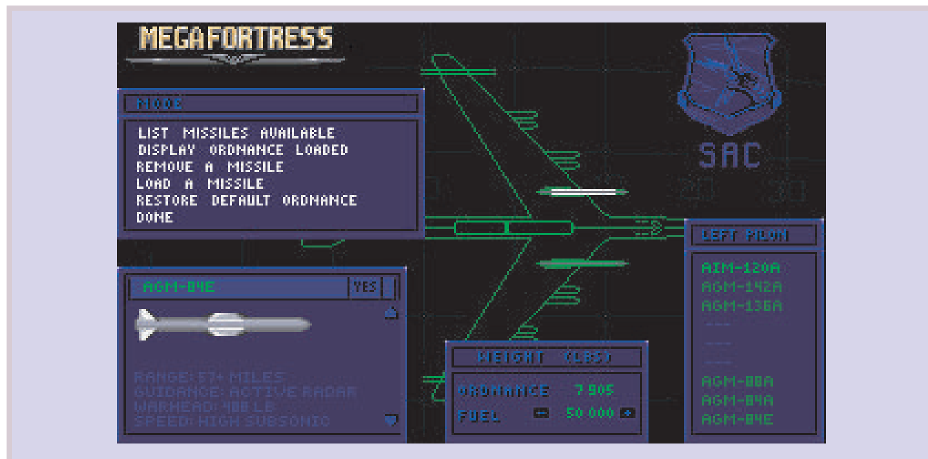
Egy szinttel lejjebb, a jobb oldalon alakították ki az elektronikus védelmi tiszt (EW) állását. A bal felső panelen egy kis CRT és négy jelzőfény található: itt jelennek meg az AN/ALQ 172 passzív radar érzékelő által lokalizált sugár források. A KÖR kereső radart, a GYÉMÁNT SAM radart, a 'DENEVÉR SZÁRNY' vadászgép radart, a T tankert jelöl. A pontok és az "A" építményeket, illetve légvédelmi tűzérséget jelent. A SEARCH ellenséges kereső radar érzékelése, a TRACK a radar által való követés eredményeként világít. A LAUNCH akkor gyullad ki, ha a tűzvezető radar befogta, vagy ha már le-

vegőben van a rakéta, melynek közvetlen becsapódását a PROXMTY felvillanása jelzi. A nagy CRT radar és jelzés (SIGNAL) módban üzemelhet. A felső vonal a követő radar, a középső valamilyen infra-vörös kereső, az alsó pedig bármely fogható rádióadás görbéje, melynek zavarása történhet automatán (JAM SIGNAL, IR, COMM), illetve manuálisan. Utóbbi esetén úgy kell a frekvenciákat manipulálni, hogy a görbe egyenes vonallá váljon. De ne feledjük: a radar zavaró elektromágneses, az IR pedig lézersugárzást bocsájt ki, ami könnyen észlelhető az ellenség által. A hátrafele néző IR (RLIR), a gép mögött 30 mérföldön belül minden IR forrást érzékel. Ha automatára állítjuk a dipól fólia és termik gömb szórást, akkor az AN/AAQ 12-es magától védi a hátsó fertályat.

Mellette pedig a félelmetes fegyverek ura, a bombázó tiszt (OW) kapott helyet. A konzol közepén a négy módban működő CRT foglal helyet: kutató (SCAN) üzemmódban a passzív érzékelő mutatja ki a sugárzást kibocsájtópontokat, az aktív támadó radar bekapcsolásakor gyullad ki az ATTACK lámpa, míg a vezérlés (CONTROL) mód a HARM és STRIKER átprogramozását, valamint a szabadesésű municiók Függőleges Indítási Koordinátájának megtekintését teszi lehetővé. A CAMERA üzemmód nemcsak a cél beazonosítást és kiválasztást könnyíti meg, hanem sok fegyver pontos becsapódását is elősegíti. A látószög manuálisan változtatható, de ha egyszer rákapcsolódtunk egy célpontra (CAMERA LOCK), akkor ezt automatikusan követi. Szabadesésű municiók esetében, a kamerának vízszíntesen 0˚ fokban kell lenni; a bombát pedig a megadott FIK negatív előjelű értékénél kell kioldani! A fő bomba kioldásvezérlő (MASTER BOMB CONTROL) panelon reteszelhető be (UNLTCH) és nyitható (OPEN) (manuálisan (MNL) és automatán (AUTO)) a két bombaszekrény. A vészleoldásnál (JETTISON CONTROL) kétszer, az élesített fegyver kilövésénél (LAUNCH) pedig egyszer kell megnyomni a gombot! Ha STV-ről vezérlésre (GUIDANCE) kapcsolunk át, a TV irányítású fegyvereket (AGM-130, AGM 142) juttathatjuk célba a camerát mozgató karral. Az EB-52 farokkúpjában elhelyezett ágyút az AN/APQ 166 önállóan állítja ra a két mérföldön belüli légi célpontokra. A 30 db, 12 hüvelykes lövedékkel ellátott fegyvert a LAUNCH AFT MINES gombbal aktiváljuk.

Felfegyverzés és fegyver rendszerek:

Egy állig felfegyverzett EB-52-es elképzelhetetlen pusztítást képes véghez vinni; a két törzsbe beépített 'forgó indítóba' (Common Strategic Rotaty Launcher) és a félszárnyak alatt elhelyezett 1-1 pilonra megközelítőleg 23 tonna!! bombát és rakétát lehet felaggatni. Ez egyenértékű négy A-6-os, egy EA-6B, egy S-3A Viking és egy hármas köteléknyi F-14 együttes tűzerejével. Bár a B-52D 40,370 kg légi-bombát szállíthatott Vietnám felé, ne feledjük, hogy a Megafortress legtöbb fegyverzete 'inteligens'. A felfüggesztés kompatibilitása következtében L-L és L-F fegyverek széles skáláját szállíthatja, ezáltal több profilú bevetésekre alkalmazható. A rakéták felillesztése (Load a missile) és lecserélése (Remove a missile) a rendelkezésre álló készlezből történik (List missiles available). Ellenőrizhető az aktuális terhelés és összetétel (Display ordnance loaded), de a konfigurálást a számítógépre is rábízhatjuk (Restore Default Ordnance). Ne feledjük, a terhelés a kerozin rovására megy. A max. együttes terhelés nem haladhatja meg a 192000 fontot. Az Irak elleni bevetéseknél az első utántöltési lehetőségig min. 40000 fontra van szükség, ha 10,000 láb magasan repülünk. A fegyverek között négy új típus található: az AGM-136A Tacit Rainbow, egy szubszonikus radar romboló, melynek különlegessége, hogy



MEGAFORTRESS billentyűzet funkciók:

Esc : Küldetés felfüggesztése, menük aktiválása
F1 : Pilóta álláspontja
F2 : Másodpilóta álláspontja
F3 : Navigátor álláspontja
F4 : Elektronikai Hadviselési tiszt álláspontja
F5 : Bombázó tiszt álláspontja
F6 : Külső kamera nézet
F7 : Bevetési parancs ismertetése
1 : Normál időmúlási sebesség
2 : 2x idő gyorsítás
3 : 3x idő gyorsítás
4 : 4x idő gyorsítás
5 : 5x idő gyorsítás

E : Feltételezett érkezési idő (ETA) beállítása
R : Fedélzeti óra újraindítása
T : Gurulási / leszállási áttétel átkapcsolás
Z : STV camere 0,0 pozicióba állítása
U : Akkumulátorok be / kikapcsolása
I : Hang effektusok ki / bekapcsolása
O : Hajtómű hang ki / bekapcsolása
P : Pause
A : Robotpilóta be / kikapcsolása
S : Fedélzeti óra indítása
D : Greenwich-i időzóna (GMT) beállítása
F : Ívelőlapok kieresztése / bevonása
G : Futómű kieresztése / behúzása
L : légiakna indítás
Ö : Termik gömb
Ä : Dipól fólia
C : Terepkövetőrendszer (Terrain Avoidance Computer) be / kikapcsolása
X : TAC magasság csökkentése (PC)
V : TAC magasság növelése (PC)
B : Féklapok be / ki (levegőben)
B : Kerékfék ki / be (földön)
+ ;- : Gázkar
; : Termik gömb (PC)
" : Dipól fólia (PC)
Backspace : Fegyverzet kiválasztása
Enter : Élesített fegyver kioldása



direkt támadás helyett a légtérben cirkál és beméri az ellenséges állomásokat, majd a legerősebbet pusztítja el. A találati arány a radar lekapcsolása esetén is nagy. Megerősített célpontok ellen alkalmazható az AGM-142 Have Nap, mely az izraeli Popeye rakéta amerikai változata. Célba juttatása TV vezérléssel történik. A legpusztítobb az AGM-130 Striker sikló bomba, mely mélyen a hátországban telepített, jól védett célpontok ellen ajánlott. Kétféleképpen vezethető rá a célra. Direkt üzemmódban 'tüzelj és felejtsd el'-ként működik, míg indirekt támadás esetén vagy a kioldás után fogja be a célt, vagy a bombázó tiszt irányítja a becsapódásig az orrba épített kamera segítségével. Az utóbbi esetben a kioldás a légvédelmi rakéták hatósugarán kívül eshet. Kifutók rombolására szolgál: a reptér romboló kombinált lőszer (Direct Airfield Attack Combined Munition), ami 8 db BLU-106/B beton rombolóból és 24 db Hunting HB 876 aknából tevődik össze. A HARM a másik programozható fegyver; önvédelmi módban (Self-protect) az EB-52-s érzékelői lokalizálják a radart és koordinátáit beprogramozzák. Ha viszont a célpont helyét tudjuk megadni (Pre-brief mode), a rakétát vakon indítjuk és az aktív keresőfeje vezeti rá a célra. A program inkább a stratégiai, mint a hagyományos repülés szimulációk osztályába tartozik; nem a repülés látványosságán van a hangsúly. Mégis érthetetlen, hogyan sikeredhetett ilyen botrányosan lassúra és szín szegényre az Amiga verzió. Tudom, egy B-52-sel ne 'Immelmannozzon' a pilóta, de ennyire lomha csak nem lehet egy bombázó!! Ennek ellenére, a program egyediségének és összetettségének köszönhetően kellemes benyomásokat ébreszt. De vigyázat! Aki azonnal szőnyegbombázni akar, csalódni fog; Red Flag gyakorló repülések nélkül sajnos nem megy!! Megesik, hogy lopakodásunk ellenére elér a vég és mivel katapultálási lehetőség nincs, elveszettnek tűnik az egész bevetés. Ekkor próbálkozzunk meg kényszerleszállást végrehajtani; oldjunk le minden fegyvert, semmiképpen se eresszük ki a futóműveket és a végső leszállási sebességet tartsuk 130 kts alatt. Próbáljátok ki, hátha sikerül.....

Sorell'

MEGAFORTRESS, avagy milyen faj, a 'Vén eb'?

Első látásra megállapítható, hogy keverékről van szó. Az EB-52 egy szuperszonikus utasszállító (SST) orr kúpjával, erősen hátranyilazott szárnykkal és V-formájú vezérsíkokkal felszerelt szerkezet, melyet egy B-52 H nehéz bombázó átalakításával szerkeztettek. A cél, egy relatív olcsó, kísérleti próba gép kialakítása volt, a lopakodó technológia gyakorlati kipróbálása és tovább fejlesztése számára. Ez a megoldás lényegesen olcsóbbnak és kevésbé rizikósnak tűnt, mint az egyik B-1-es prototípus e célra valólekötése. A Dreamland-i mérnökök, a Stratofortress nagy, radar sugárzást visszaverőfelületeit 'csökkentett észlelhetőségű' modifikációkkal látták el, új ECM berendezéseket helyeztek el és módosították a sárkányt is, melynek következtében a bombázó radar keresztmetszete (RCS) a felére redukálódott. Ebben persze fontos szerepe volt a felhasznált sugárzást elnyelő anyagoknak (RAM) és a Ferrite festéknek. A más néven 'vas golyó' festékként ismert anyag bár súlya jelentős és a felhordása is bonyolult, fenntartja a RAM elnyelő képességet, színezőanyaga pedig lehetővé teszi, hogy fényszórókkal való megvilágítás esetén is beleolvadjon az éjszakai égboltba.

A gépet későbbiekben bevetési eljárások kidolgozására, valamint a B-1B és B-2-es bombázókba szánt új műszerek kipróbálására használták. Katonai bevetésekre való felkészítését, egy új elmélet megjelenése váltotta ki.

A korszerű harcászati támogató gépeknek, sem hatótávolság, sem fegyverzete nem teszi lehetővé hadászati támadóbevetések végrehajtását. A hadászati bombázók védelmi rendszerei pedig nem nyújtanak kellő biztonságot a kritikus fő védelmi rendszerén való átrepüléshez. Az elképzelés szerint, a nagy számú offenzív és defenzív fegyvert szállító EB-52-es, sikeresen átküzdheti magát a kritikus pontokon, miközben egy csatornát képez maga után, ahol a taktikai egységek kisebb veszteségek árán juthatnak el céljaikhoz. Lopakodó tulajdonságaiból az következik, hogy felderítése és megsemmísítése, az ellenfél jelentős erőit köti le, ami ismét a többi támadónak kedvez.

A szerző : DALE BROWN

A név bizonyára ismerősen cseng a repülős-techno regények kedvelői körében, hiszen az elmúlt két évben magyar nyelven is megjelent három műve; stílusukat tekintve elég egyedinek mondhatók. Míg nyugaton a minőségi repülős irodalom széles skálájából csemegézhetünk, addig itthon az ilyen könyvek elég ritkán kerülnek forgalomba. Dale Brown az Államokban a téma egyik elismertebb szerzői közé tartozik; bestseller regényeit, olyan hírességek ajánlják mint Tom Clancy, Stephen Coonts vagy éppen Clive Cussler. A 'Brotherhood of War' sorozat szerzője szerint, "Ha Dale negyed olyan jó tiszt volt, mint amilyen regényíró, akkor a leszerelésének napja, sivár nap volt az Egyesült Államok számára".

Ez tehát megoldja Brown pontos ismereteinek rejtélyét; elárulhatom, hogy 1978-tól 1986-ig századosi rendfokozattal szolgált a légierőnél. Navigátorként több ezer repült órát töltött a SAC B-52 és FB-111 típusain. Szolgálati ideje során, számos hadgyakorlaton vett részt, melyek egy igazi háború, stratégiai hadviselését voltak hivatva szolgálni. Kitüntetései között szerepel az A.F. Commendation Medal, az Archievement Medal és a kiemelkedő személyzeteknek adományozott Combat Crew Award. Eddig megjelent regényei :

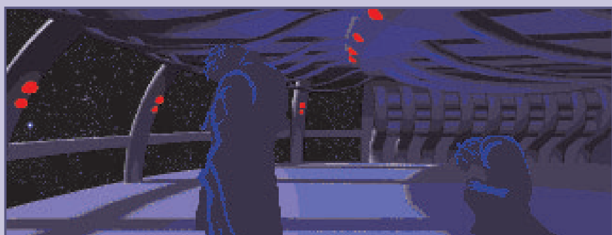
Flight of the Old Dog (A Bombázó) 1987
Silver Tower 1988
Day of the Cheetah (Vaskeselyű) 1989
Sea Lion 1990
Hammerheads1990
Sky Masters 1991



Wing Commander II

Be kell vallanom, nem kedvelem különösebben a szimulátorokat, azonban akad néhány kivétel. Ilyen a Wing Commander II is.

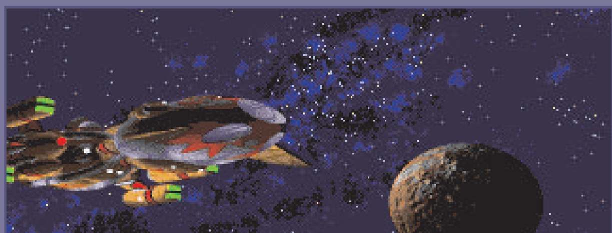
Ennek a játéknak nagyon kellemes jellemvonása, hogy a programozók egy kis kaland elemet is becsempésztek a repkedős részek közé. Ez annyit jelent, hogy minden egyes küldetés egy kis történethez kapcsolódik, melyben barátokat és ellenségeket szerezhetünk magunknak.



Ez a történet már a Wing Commander I-ben elkezdődött, ahol a TCS Tiger's Claw



csillagharcos csapatai legyőzték a Vega szektort megszállva tartó Kilrathi erőket.



Aztán a "The Secret Missions"-ban a Tiger's Clawt sürgősen a Deneb szektor-



ba hivatták, ahol a Kilrathik megtámadták a Goddard kolóniát. Azonban mielőtt a Claw csapatai megérkezhettek volna, a Kilrathik bevetették új, félelmetes erejű titkos fegyverüket a lakosok ellen. A Claw harcosainak a Kilrathi anyahajók között, bujkálva kellett harcolniuk, míg végül sikerült megsemmisíteni a titkos fegyvert. Nem sokkal ezután katasztrófa történt. Míg a Tiger's Claw a K'tithark Mang-ot támadta, főhősünk pár emberével néhány hajót üldözött, melyek rejtélyes módon jelentek meg. A radar nem jelezte közeledtüket... Hősünk radarhibára gyanakodott és utánuk eredt. Azonban, míg ő a hajókat üldözte, a Kilrathik megsemmisítették a Claw védelem nélkül maradt cirkálóját. Miután főhősünk leszállt a TCS Austin-on, kiderült, hogy ő volt az egyetlen, aki látta ezeket a "lopakodó" vadászokat. Ráadásul a repülés alatt lezajlott eseményeket megörökítő disk is eltűnt. Az ügy hadbíróság elé került, a vád hazaárulás volt. Senki nem törődött a Lopakodókról szóló történettel. Bizonyítékok hiányában ugyan a vádat elejtették, de egy bizonyos Tolwyn admirális nem elégedett meg ennyivel. Hősünk karrierje derékba tört. Ettől függetlenül még mindig megmaradt pilótának a Szövetségeseknél. Így kezdődik a Wing Commander II.

Ez a történet a játék közben innét folytatódik. Minden egyes küldetés után végignézhetjük az események alakulását. Ehhez a főmenüben a Barracks Doort kell választani. Ha ez az ajtó zárva van, nincsenek új fejlemények, csak az előzőt nézhetjük újra végig. A Computer Console-ra clickelve menthetjük ki, illetve tölthetjük be az állást, valamint törölhetjük ki egy karakterünket. Szintén a főmenüben található az Airlock Door, mely megközelítőleg egy Ctrl-Alt-Del kombinációval ér fel. És végül a legfontosabb opció: a Hangar Door. Ezt választva kapjuk meg a következő küldetésünket. Ha ez az ajtó be van zárva, akkor még van egy pár fejlemény, melyeket a barakkokban végignézhetünk. Természetesen ettől függetlenül nyugodtan le-



het ezt választani. A küldetések elég egyhangúak. Legtöbbször őrjáratra kell mennünk, melyben általában aszteroida viharba kerülünk, majd néhány Kilrathi géppel kell megküzdenünk. Néha azonban szállítóűrhajót kell kísérnünk, vagy egy Kilrathi anyahajót kell megsemmisíteni. A részletekről egyébként pontos beszámolót kaphatunk az eligazításon, melynek egyetlen haszna a látványosság, ugyanis minden lényeges info be lesz táplálva a fedélzeti számítógépbe. (Koordináták, útvonal, stb.)





Hát akkor, úgy tűnik elérkeztünk a szimulátor részhez. Lássuk, hogy is néz ki egy Claw vadász. Tekintve, hogy a játék folyamán több féle űrhajón is utazhatunk (számszerint ötön), ezért nem térek ki rá, melyik műszer hol található. Nagy részükhöz úgyis oda van írva a nevük.

a., Radar: Ez minden hajóban ugyanúgy néz ki, gondolom nem lesz nehéz felismerni. Ezen a hajók különféle színekkel vannak jelölve. Piros: ellenség, kék: szövetséges, narancs: ellenséges csatahajó, szürke: szövetségi csatahajó, fehér: baráti anyahajó vagy bázis, sárga: katapultált pilóta, adat kapszula vagy ellenséges rakéta. Az árnyalatok a távolságot is mutatják. Minél világosabb, annál közelebb van a célpont.

b., Bal VDU (Video Display Indicator): A bal VDU az űrhajó jelenlegi állapotát jelzi ki. Ennek két módja van: a fegyverzeté, és az egyéb összetevőké. A W vagy a G gomb lenyomására megjelenik a fegyverzet kijelzője. A fölül lévő felirat megmutatja, hogy jelenleg milyen fegyver, illetve löveg van aktiválva. Ezek alatt a grafika a fegyverek helyét, valamint a még felhasználhatók számát jelöli. A W ismételt lenyomásával megvizsgálhatjuk a rendelkezésre álló fegyvereket (rakéták, torpedók, és/vagy csalik.) A G-nél hasonló a helyzet



az ágyúkkal kapcsolatban. Egy hajó löve-ge lehet lézerágyú, "mass driver cannon", neutronágyú, és részecskeágyú. Maximális tűzerőt a "Full Guns" opcióval lehet elérni. Ekkor a hajó összes ágyúja egyszerre tüzel. A D gomb ismételt lenyomásával a hajó épségét nézhetjük meg. A zöld szín a sértetlen területeket, a piros pedig a megrongálódottakat jelöli. (Az első néhány küldetésben egy Ferrettel repülünk, melynek még nincs bal VDU rendszere. Itt a W, a G, és a D gomboknak nincs jelentősége.)

c., Jobb VDU: ez a navigációs-, a kommunikációs-, és a célképernyőt tartalmazza.
-Célképernyő: a célpont állapotát mutatja meg.
-Navigációs képernyő: N megnyomására kiírja a következő célállomás távolságát. Ismételt N-re egy teljes térképet kapunk, melyen a következő célállomást jelölhetjük ki. Ekkor egy fehér szálkereszt jelenik meg a képernyőn, melyre beállva a kívánt helyre juthatunk. A célállomásokhoz autopilótával is utazhatunk.
-Kommunikációs képernyő: itt küldhetünk üzeneteket. Wingman-nek adható parancsok:
-**Break And Attack:** a szárnyember leválik és támadásba kezd.
-**Keep Formation:** az előző parancs ellentéte. Csak a mellettünk repülő wingman-nek adható.
-**Form On My Wing:** parancs a formáció visszaállítására.
-**Returm To Base:** wingman visszaküldése a bázisra.
-**Help Me Out Here:** a szárnyember a minket támadó ellenfélre fog ráállni.
-**Attack My Target:** a wingman a mi célpontunkat támadja.
-**Keep Radio Silence:** a Broadcast Freely parancsig nem kapunk üzenetet.
-**Broadcast Freely:** ld. fönt.
-**Damage Report:** ha lehetséges, a wingman megmutatja a hajójának sérülési szintjét. Ha egy ellenség be van fogva, neki is küldhetünk üzenetet.

d., Páncél és pajzs kijelző: ha az űrhajó találatot kap, csökken a pajzs értéke, majd ha ez elfogyott, a páncélzat rongálódik meg. A pajzs automatikusan feltöltődik, kivéve, ha a pajzsgenerátor megsérült.

e., üzemanyag: az utánégetők használatával csökken. Ha elfogy, csak normál sebességgel utazhatunk.

f., Sebességmérő: kettő is található belőle. A "Set Speed" jelzi az elérni kívánt gyorsaságot, a "KPS" pedig a jelenlegit kilométer/másodpercben. Aszteroidmezőben maximum 250 KPS ajánlott.

g., Tűzenergia: ez az ágyúk maximum kapacitását jelöli. Ha elfogy, a fegyverek leállnak, míg elegendő energia össze nem gyűlik a további tüzeléshez. A töltődés lassul, ha a pajzsok is sérültek.

h., Eject jel: No comment...

Végezetül még néhány szót a fegyverekről:

-Csalik: A W-vel történő kiválasztása után az Enterrel ereszthetjük el. A csali beesik a hajó mögé, megsemmisítve ezzel az ellenséges rakétákat. Ledobása után érdemes az utánégetővel kicsit arrébb menni, különben előfordulhat, hogy még bennmaradunk a robbanás hatósugarában.



-Rakéták: Négy típusa van:
--**Dumb (Buta):** Vizuálisan kell befogni a célpontot, majd kilőni.

--**Heat-seeking (Hőkövető):** az ellenség háta mögé kell kerülni, majd a piros célkeresztet befogni. Ha a jobb VDU-n megjelenik a Missile Locked felirat, ki lehet lőni.

--**Image Recognition (Képfelismerő):** automatikusan befogja az egy-két másodpercig a képernyőn tartózkodó ellenfelet.

--**Friend Or Foe (Barát Vagy Ellenség):** kilövés után automatikusan rááll a legközelebbi ellenséges hajóra.
(Vagy a legközelebbi hajóra hibás kommunikációs rendszerrel!)

-Torpedók: a cirkálók különleges pajzzsal vannak felszerelve, melyeket a normál fegyverek nem tudnak megsérteni. Ezek ellen jók a torpedók. A célpontot az L billentyűvel be kell fogni. Ha használható ellene torpedó, a kijelző lassan elkezd közeledni felé. Míg el nem éri a célpontot, a hajónkkal nem szabad túl gyorsan manőverezni.

-Páncéltornyok (csak Broadsword-nál, és Sabre-nál): ezekből a tornyokból oldalra és hátra is lehet tüzelni. Eközben a gép automata pilótára kapcsol. Ez a két hajó egyébként föl van szerelve egy különleges fegyverrel, a Tractor Beammal. Ha egy ellenséges hajó kerül a célkeresztbe (erre a fegyverre váltva) közelebb lehet húzni magunkhoz. Ha a hajó kikerül a szálkeresztből, a hatás is megszűnik.

Nos, ennyit tudtam így hirtelen összeszedni erről az igencsak kellemes játékól. Talán még azt megemlíteném, hogy nemrég került a piacra egy datadisk, Special Operations II címmel. Ez többek között húsz új küldetést, és egy új szövetséges hajót jelent. Amigára rövidesen várható az első rész. Na, bye!

Created By Rainbird



Ultima Underworld

The Stygian Abyss / Origin

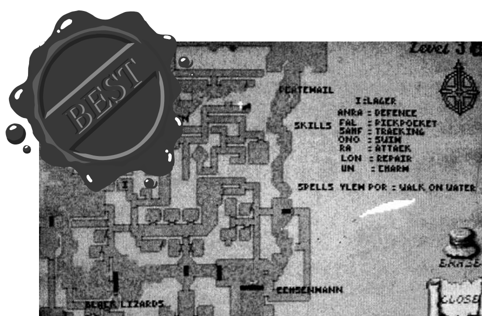
Origin-ék a két nagyon sikeres Wing Commander után úgy gondolták, hogy ideje lenne egy igen nehéz fába vágni a fejszéjüket, és pedig valami újat, gyönyörűt nyújtani a manapság talán legkedveltebb játéktípus, az RPG területén. Én (aki nem tekintek vissza valami nagy RPG-s múltra) azt mondom, hogy ez teljes mértékben sikerült nekik. Az ULTIMA UNDERWORLD-del egy csodálatos, izgalmas játék (sorozatot, készül a második rész)-ot teremtettek. Engem már maga a téma is nagyon izgatott, mert Stygia-ról a Conan-i idők gonosz birodalma jut eszembe (másoknak talán több is, de mint mondtam, nincs valami nagy RPG-s múltam). Most ebben a rövid cikkben a kezdőknek, a játékkal először foglalkozóknak szeretnék egy kis segítséget nyújtani, de ígérem, a teljes leírást (térképekkel) is megkapjátok egy-két számon belül (ha a szerkesztőség is úgy gondolja). Na nézzük a játékot.

Először a történet...

"Végre sikerült elaludnod. Három napja, minden este izzadva ébredtél fel, félelmetes emlékképekkel. A deja vu már-már beteges érzésével megint álomba merülsz. Ma nem ébredsz fel, mert a félelmetes szemek a hatalmukba tartanak.

- A bátyám ránk szabadította a gonoszt. Britannia veszélyben van.

Hagyod, hogy a szellem magával repítsen a régi Britanniába.



Egy szobában ébredsz és a Gonoszt látod megelevenedni a függöny előtt.

- Aaaaaaah ! Az az érzésem, hogy a bátyám küldött.

Ezekután az ablakból látod, hogy egy kis figura megindul a hegyek felé, a hátán egy óriási zsákkal. Katonák lépnek a szobába.

- Mit tettél Urunk egyetlen lányával, Ariellel ??! Ezért bűnhődni fogsz !

A katonák Almric báró elé visznek.

- Tudtam az érkezésedről. Elmúlt este az álmomban egy öregember jelent meg, és figyelmeztetett, hogy vigyázzak a lányomra. Őröket állítottam a szobája elé, de te így is elloptad. Azt mondják, hogy egy trollnak adtad oda, az ablakon leeresztve.

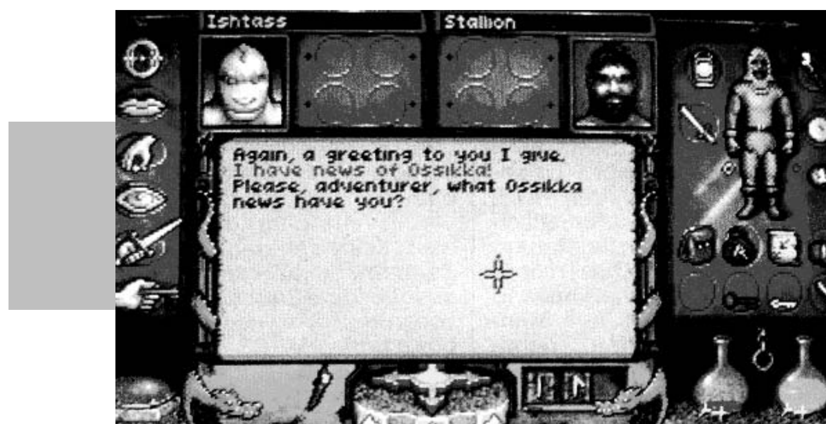
- Uram, én vagyok az "Avatar". Nem én tettem.

- Nem tudom megmondani, hogy mi az igazság. Régen megjósolták az "Avatar" jöttét, és most te azt mondod, hogy Te vagy az. Bizonyitsd be és hozd vissza a lányomat, vagy örökké maradj a Stygia-i mélység örök homályában !!!

A katonák elvisznek Stygia kapujához, majd bezárnak és csak akkor fognak kiengedni, ha Ariel szól hozzájuk. "

Itt kezdjük meg kalandos utazásunkat Stygia-ban Ariel kiszabadításáért.A játék elején az **"INTRODUCTION"**-ra való klikkeléssel a fenti történetet nézhetjük végig, a **"CREATE CHARACTER"**-rel egy új játékot kezdhetünk, egy új ember szerkesztésével, és végül a **"OWNWARD JOURNEY"**-vel pedig egy kimentett állást tölthetünk be.

Emberünk szerkesztése a következő módon megy végbe. Először ki kell választanunk, hogy emberünk férfi **(MALE)** illetve nő **(FEMALE)** legyen. Ezután meg kell adnunk, hogy jobb **(RIGHT)** vagy bal **(LEFT)** kezes legyen. Ha ez megvan, akkor választhatjuk ki, hogy az emberünk mi legyen: Harcos **(FIGHTER)**, Varázsló **(MAGE)**, Bárd (nem konyhai) **(BARD)**, Vándor kontár (értsd mindenhez ért) **(TINKER)**, Pap **(Druida) (DRUID)**, Lovag **(PALADIN)**, Vadász **(RANGER)** vagy Pásztor **(SHEPHERD)**. Természetesen minden típus más-más tulajdonságokkal rendelkezik (pl. szerintem egy harcos vagy egy varázsló erre a célra jobban megfelel mint egy pásztor). A következő



pontban meg kell határoznunk, hogy emberünk miben legyen különösen jó: csapdák felfedezése **(TRAPS)**, ügyesség **(ACROBAT)**, lopakodás **(SNEAK)**, kutatás **(SEARCH)**, úszás **(SWIMMING)**, valami megjavítása **(REPAIR)**, üzleti érzék **(APPRAISE)**,megnyerő modor **(CHARM)**, mana(?(Varázsláshoz szükséges. Minden egyes varázslat egy bizonyos nagyságot vesz le a mana-nkból, ami természetesen az idő múlásával visszatöltődik, illetve a tapasztalatunk növekedésével nő.) **(MANA)**, varázslás **(CASTING)**, szerelem **(LOVE)**, zárnyitás álkulccsal (amelyik embernek ebben nagy gyakorlata van, az bármiféle zárat ki tud nyitni egy álkulccsal, vagyis nem kell kétszázféle kulcsot magunkkal cipelészni) **(PICKLOCK)**. Természetesen minden típusnak másfajta tulajdonságai lehetnek, például egy lovagnak nem éppen erőssége a zárak kinyitása álkulccsal, de egy kontárnak meg semmi köze nincs a csapdák hatástalanításához. Ezután már csak azt kell megadni, hogy emberünk milyen típusú harcban legyen jártas: fegyvertelen **(UNARMED)**, kardozásban **(SWORD)**, harcifejszével vívott harcban **(AXE)**, buzogánnyal vívott harcban **(MACE)**, varázslatok használatában **(MISSILE)**, támadó **(ATTACK)**, védekező **(DEFENSE)** vagy üldöző **(TRACK)** harcmodorban.

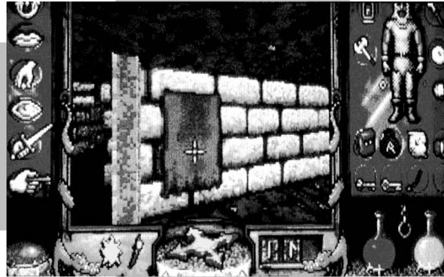
Ha megvan az emberünk, akkor meg is kezdhetjük utazásunkat Stygia-ban, a Gonosz Birodalmában.

Emberünket egérrel tudjuk a legjobban irányítáni, de a különböző cselekvéseink között billentyűvel is váltogathatunk.

Köralakú izé - **F1** - Lemezműveletek, felbontás beállítása
Száj ikon - **F2** - Beszélni valakivel
Kéz ikon - **F3** - Felvenni valamit
Szem ikon - **F4** - Megvizsgálni valamit
Kard ikon- **F5** - Harcolhatunk valaki ellen
- **F7** - Emberünknél található dolgok leltára / tulajdonságok
- **F8** - A pillanatnyi varázslatunk elvégzése
- **F9** - Emberünk megmondja, merre van legközelebb ellenfél
- **F10** - Alvás

Az ikonoknál a különböző dolgokat a jobb egérgombbal tudjuk Véghezvinni, az irányítás a ballal történik. A képernyőn még (az ikonokon kívül) négy fontos dolog található: az ikonok alatt egy félgömb-szerű valami. Ennek a harc közben van fontos szerepe. Amikor a fegyverünket belendítjük, tartsuk folyamatosan nyomva az egér gombot, mire ez a félgömb elkezd színt váltani, amikor zöldre vált, akkor csapjunk le az ellenségre (gombot elengedni), ekkor a legnagyobb a csapás ereje. Az iránytű is nagyon fontos. A piros ponttal jelölt vége mutat észak felé. Az iránytű melletti oldalakon két téglalap található. A jobboldaliba a pillanatnyi varázsigénk, a baloldaliba a pillanatnyilag hatásos varázslatok (egyszerre maximum három). Hát ennyit az irányításról. Most írok egy-két dolgot Stygia lakóiról, illetve az ott talalható dolgokról.

Stygiában szinte "minden" élőlényt megtalálhatunk. A legveszélytelenebbek a szürke pókok, denevérek, repülő sátánfajzatok (szárnyas ördögszerű izék) és a különböző csuszó-mászók. Utánuk jönnek a Zöld Goblinok, akiket viszonylag könnyű legyőzni, még ha ketten-hárman vannak is. A barna patkány azért van (szerintem) a Zöld Goblinokkal közel egy szinten, mert nehéz eltalálni és harapásaival elég nagy sebet ejthet rajtunk. Utánuk a csontvázak, élőhalottak, trollok jönnek, ők már valamivel több gondot okozhatnak. A vörös pókok, szürke patkányok azért veszélyesek, mert harapásuk mérgező (csak akkor tudjuk gyógyítani, ha van ellenmérgünk) és nehéz őket eltalálni. A fejnélküliekkel és gyíkemberekkel jó ha vigyázunk, mert sokan vannak és így egy gyengébb fegyverzetű embernek a végét okozhatják. Egy jól felfegyvezettnek sem árt, ha fel van szerelve néhány jó varázslattal. A vízben vigyázzunk a polipokkal, mert ott nem tudunk harcolni, igaz, hogy könnyen el tudunk menekülni előlük, de ha zsákutcába kerülünk, akkor igencsak nehéz dolgunk lesz. Szerintem a Szürke Goblinok és az emberek (nem mind) a legveszélyesebbek.



A Szürke Goblinokból ha egyet megtámadunk, hamarosan még kettő, három is feltűnik és elég sok fejfájást okozhat. Az embereknek (legtöbbjük barátságos, de amelyik nem, azzal igencsak meggyűlik a bajunk) nagyon jó fegyvereik vannak. Barangolásaink során mindig legyen fegyver a kezünkben, mert aki nem akar bántani, az nem fog akkor sem megtámadni, ha fegyver van a kezünkben, de aki megtámad azt már fegyverrel a kezünkben fogadhatjuk. Próbáljunk meg mindenkivel szóbaelegyedni, és minél több információt megtudni mindenről. Hát ennyit a lakosságról.

Most néhány szót szólok a Stygia-ban található különböző dolgokról. A használati tárgyaink nagy részét úton-útfélen fogjuk összeszedni, a másik részét legyőzött ellenfeleinktől fogjuk zsákmányolni. Világításra gyertyát, fáklyát és lámpást tudunk használni. Fegyverek közül is mindent megtudunk szerezni. Ezek persze mind különböző minőségűek. A legjobb az "EXELLENT", a legrosszabb minőségű pedig a "BADLY WORN". Láncinget, kesztyűket, fejvédőt, csizmát mindenféleképpen kell szereznünk. Fegyverek közül szerintem a leghasználhatóbb a buzogány vagy a kétélű harci fejsze. Ennivalók közül csak a húst, halat, kenyeret, almát, sajtot együk. A egyes gombák és növények mérgezőek. Találhatunk különböző kincseket, pénzt, papírtekercseket (ezek nagyon fontosak, mert ezekből különböző információkat tudhatunk meg Stygia-ról, újabb varázslatokat tanulhatunk meg) és rúna-köveket. Ezek borzasztó fontosak, mert ezekkel tudunk varázsolni (ha az emberünknek van ilyen képessége). Ezeket egy fekete rúnakőtartó zacskóba kell beletenni, és onnan kiválasztva tudunk velük varázsolni. Ha ráklikkelünk egy kőre, akkor az megjelenik az iránytű jobb oldalán. Egy varázsige két, illetve három betűből áll. Tehát válasszunk ki kettő vagy három betűt (rúna=betű), majd klikkeljünk rá a téglalapra. Természetesen nem mindegy, hogy a köveket milyen sorrendbe tesszük, és ha a sorrend helyes is, nem biztos, hogy van elég mana-nk , vagy elég fejlettek vagyunk a varázslat végrehajtásához. Ha sikerül, akkor a varázslat szimboluma megjelenik az iránytű bal oldalán. Ezeken kívül még találhatunk varázspálcákat (mind különböző varázslatot tud), horgászbotot (na vajon mire jó), csákányt... Ezek voltak a fontosabbak.

A kezdéshez néhány jótanács:
- ahogy belépünk a kapun rögtön vegyük fel az előttünk levő zacskót
- nagyon fontos, hogy ne menjünk be egy ajtón sem, míg fel nem vettük a harmadik (?) ajtónál található hátitáskát, amiben a rúnászacskó van (odafele még két rúnakövet találunk a földön)
- Az első ajtón belépve vegyük fel az ott található buzogányt

És végül néhány varázsige:
- **Uus Por** - Nagyokat tudunk tőle ugrani
- **In Sanct** - Az ellenség támadásai ellen nagyobb védelem
- **Ylem Por** - Vízenjárás
- **An Corp Mani** Az élőhalottak megölése
- **Vas Ort Grav** - Villámlás
- **Kal Mani** - Szörny megidézése
- **Vas Kal Corp** - Armageddon
- **In Lor** - Fáklya

Itt van még néhány varázsige, amit még nem tudtam használni, mert nem volt elég nagy a tapasztalatom:
- **In Mani** - **Sanct Jux** - **An Jux** - **Ort Jux** - **In Jux**

Na, ennyit a kezdetekről. A teljes leírást is hamarosan (remélhetőleg) látni fogjátok. A játék szerintem nagyon jó, nagyon szép, nagyon izgalmas (ízlések és pofonok). Nem árt hozzá egy 386/25 Mhz-es gép és 4 Mega memória (minimum 1 mega EMS) (és persze egy VGA kártya).

Mr.T.

"A repülőgépem nekem olyan volt, mint a szamurájnak a kardja. Úgy éreztem, hogy úgy is kell irányítanom, mintha a testem egy szerves része lenne."

Egy japán pilóta

Ezzel a bevezető szöveggel kezdődik a Dynamix legújabb játéka. Róluk szerintem mindenki tudja, hogy eddig csak minőségi munkát végeztek. Így van ez most is. Az ACES OF THE PACIFIC (a Lucasfilm repülőszimulátorainak mintájára) egy nagyon jól elkészített program. Na nézzük milyen a játék.

Az AOTP is egy szép kis menürendszerrel rendelkezik.

FLY SINGLE MISSION - Egy küldetés végrehajtása
- **Fly a historic mission** - Egy a történelem folyamán megtörtént küldetés végrehajtása
- **Dogfight a famous ace** - Híres pilóta elleni harc

A további küldetésekben (egészen a SCRAMBLE-ig) egy és ugyanaz a cél, légicsatában győzni.
- **Escort bombers** - Bombázók légikísérete
- **Intercept bombers** - Ellenséges bombázók megsemmisítése
- **Anti-shipping strike** - Ellenséges hajók megsemmisítése
- **Ground attack** - Szárazföldi célpont elleni támadás
- **Best missions**

Ha kiválasztjuk a küldetésünk típusát, utána ki kell választanunk, hogy melyik haderő oldalán akarunk harcolni: US. Navy (Am. haditengerészet), US. Marine Corps (Am. tengerészgyalogság), US. Air Force (Am. légierő), Japan Navy, Japan Air Force. Hogy melyik oldalt, illetve melyik haderőt választjuk, az dönti el, hogy milyen repülőgépekkel harcolhatunk. Ezután be tudjuk állítani (a RED BARON-ban megismert módon), hogy milyen géppel repüljünk, az ellenség milyen géppel repüljön...

CAREER MENU - A világháború végig harcolása
- **Start career** - Egy új játék kezdése
- **Continue career** - Egy folyamatban levő játék folytatása

Itt ha új játékot akarunk kezdeni, válasszuk a Start Career-t. Ezután be kell állítanunk, hogy melyik oldalon és hol akarunk harcolni, majd, hogy milyen időpontban és melyik egységnél (megtalálható itt az egység neve, repülőgépeinek típusa, pilótáinak képzettsége). Ezekután egy újabb menüt kapunk.

- **Fly next mission** - Következő küldetés megkezdése
- **Squadron info** - Információ az egységünkről (egységneve, géptípus, pilóták képzettsége)
- **View war map** - Térkép
- **View aircraft** - Az egységünk által használható gépek megtekintése

Ha megkezdjük a küldetésünket, akkor újabb menüpontokban tudunk állítani a harc menetén.

- **Decline Mission** - A küldetés visszamondása
- **Realism Panel** - Be tudjuk állítani a küldetés részleteit
- **Sun blind spot** - Vakító napfolt
- **Realistic weather** - Valósághű időjárás
- **Gun jams allowed** - Beragadhat a fegyver (egy ideig működésképtelen)
- **Engine burnout** - A motor túlhevülhet, s kiéghet
- **Blackouts allowed**- Pillanatnyi eszméletvesztés lehetséges
- **Limited ammunition** - Korlátozott lőszer
- **Limited fuel** - Korlátozott üzemanyag
- **Aircraft may be damaged** - A gépünk megsérülhet
- **Midair collisions** - Más gépekkel való ütközés lehetősége
- **No inflight info** - Nincsenek rádiós információk

Be tudjuk állítani az ellenfelek gyakorlottságát is. A felsoroltak adják meg a küldetés nehézségét.

- **Preflight Options** - Itt csak akkor tudunk állítani valamit (milyen alakzatban repüljünk, fegyvereink típusa, gépeink típusa), ha már Squadron Leader a rangunk.
- **Begin Mission** - Na mi ???

A küldetésünk végén egy összegzést láthatunk, ahol megtudhatjuk, hogy mennyi pontot kaptunk a küldetésünkért **(MISSION SCORE)**, hány repülőgépünk veszett oda **(AIRCRAFT LOST)**, hány repülőt lőttünk le **(AIRCRAFT)**, hány hajót találtunk el **(SHIPS HIT)**, hányat súlyesztettünk el **(SHIPS SUNK)**, hány sikeres szárazföldi rajtaütésünk volt **(GROUND STRIKES)** és, hogy összesen hány sikeres rajtaütésünk volt **(TOTAL STRIKES)**.

VIEW VEHICLES - A játékban szereplő repülőgépek illetve hajók megtekintése

MISSION RECORDER - Egy, a gép által végigjátszott küldetést nézhetünk meg, avatkozhatunk bele játékosként, és ki is menthetjük utána.

Hát ennyit erről. Ez egy nagyon kellemes játék, de néha kissé nehéz (persze attól függ, hogy hogy van beállítva). A grafikája nagyon szép, de egy "gyengébb" (386/25 Mhz) gépen egy iciri-picirit lassú (teljes felbontáson), ezért azt ajánlom, hogy töltsünk be előtte egy szoftver cache-t. Mellesleg a játék minimum egy 386-ost kíván 613K szabad hagyományos memóriával. További jó szórakozast !

Mr. T.



A játék folyamán a következő billentyűket használhatjuk:
1-0 -> Sebesség állítása
+/- -> A sebesség fokozatos állítása
<- -> Bomba, torpedó kioldó
Q -> Kilépni a küldetésből
W -> Kerékfék
R -> Rakétakilövő
P -> Szünet
RET -> Repülő mögötti (TRACK) üzemmód
A -> Automata pilóta
F -> Csűrőlapok félig, teljesen kieresztve, behúzva
G -> Fegyverzet váltó
L -> Kerék be/ki
</> -> Balra, jobbra
M -> Térkép (Flightinfo - repülési útvonal)
CTRL-B -> Katapult
ALT-Q -> Kilépés a DOS-ba

Expert Animator



Egy animátor a sok közül, mely a C-64 és AMIGA képességeire emlékeztet a sprite-ok és az összhatás miatt! Egy feltűnő tulajdonsága azonban van : a sprite-ok animáltak!

92-ben sikerült piacra dobni a programot, nem tudom milyen sikerrel. Az ötletet nagyon jónak tartom, hogy sprite-okat irányíthatunk ide-oda, mert ilyet nem sok PC-s animátor tud. Tény, hogy ez kevés a győzelemhez. Igaz a sprite-kezelés nagyon jól ki van dolgozva, de az autodesk animátorral, vagy a pro-val össze sem lehet hasonlítani. A program tudása körülbelül abban merül ki, hogy egy méhecske átszáll a képernyőn. Kezelése nem túl bonyolult, bár vannak itt is hibák. Hogy mégis miért írom meg a cikket? Mert látok a sprite-ban fantáziát. Ezzel szeretném felhívni a figyelmét a hazai programozóknak, hogy lopják el ezt a szerintem nagyon jó ötletet és próbálják hasznosítani! Kezdjük hát. A programot az animate.battal indítsuk, mert egyébként állanóan indítgathatunk file-okat. Ezt a megoldást sem tartom teljesen fernek, hogy egy batch file-ból oldják meg a programrészek közötti kapcsolatot. Miután elindítottuk a programot, megláthatjunk a főcímet 'EXPERT ANIMATOR', majd a menürészt /ez nagyon tetszett/. Itt kiválaszthatjuk, hogy kilépünk a DOS-ba, vagy a rajzolóban, ill. az animátorban tevékenykedünk. Először a rajzolóban kalandozunk el. Fejléce 6 részre van osztva:

File - lemezkezelés,
Edit - a rajzolást segítő dolgok vannak itt,
Tools - a rajzolási üzemmódok,
Palette - színpalettánk,
Font - négy különböző betűkészlet,
Sprite - sprit-definiálásra szolgáló utasításcsoport.

A **File** csoportban találhatók:
New - új kép, **Open** - kép betöltés, **Save** - kép mentés eredeti névvel, **Save as** - kép mentés változtatott névvel, **About** - egy kicsi a rajzolóról, **Exit** - kilépés.

Az **Edit** csoport is a szokásos funkciókat tartalmazza:
Undo - az utolsó művelet törlése, **Clear** - törli a képet, vagyis fekete lesz, **Clear to current** - az aktuális színnel törli a képet, vagyis olyan színű lesz, **Erase color** - ez egy nagyon jól használható funkció, csak a kijelölt színt törli. Megint szidnom kell a rajzolót, mert nincs egy natur Erase /törlő/ funkció, amivel egy színgazdag kép részleteit letörölhetnénk egyben. Ezenkívül ez a funkció is hibás. Ha a kép bal oldalán kimegyünk, úgy, hogy egyfolytában törlünk, akkor a kép jobb oldalán egy vékony csíkon beletöröl a képbe. A következő a **Zoom** funkció, mellyel a kép egy nagyon kis darabját nagyíthatjuk ki. E funkció sem sikerült túlontúl jól, mert nem lehet úgy kilépni,hogy az eredetit állítsa vissza. **Cut** - a képből ki lehet vágni egy kis darabot, mely bekerül a pufferbe, **Copy** - a pufferbe másolódik a kép egy kijelölt része, **Paste** - a puffer tartalmát lehet a képre másolni.

A **Tools** csoport tartalmazza a rajzolási funkciókat: **Rectangle** - négyszög, **Filled rectangle** - fillezett négyszög, **Elipse** - elipszis, ill. kör, **Filled elipse** - fillezett elipszis, **Line** - egyenes, **Freehand drawing** - szabadkezű rajzolás, **Curve** - görbevonal: először a két koordinátát adjuk meg, majd kétszer görbíthetjük a vonalat, **Text** - az aktuális karakterkészlettel írás, **Spray con** - spray funkció /nem állítható a méret/, **Area fill** - terület fillezés. **Palette** - színkészlet: a bal gombbal kiválasztjuk, a jobb gombbal a színét változtatjuk.



Sprite: Open, Save, Save as - ugyanaz, mint a file-nál, **New** - törli az eddig definiált sprite-okat. Ezt mindig meg kell csinálnunk, ha még nincs definiált sprite, akkor is! **Add cel** - mindíg a soron következő cellába teszi a kijelölt képet. Ha ez az első fázis, akkor még a cella méretét is meg kell határoznunk. **Replace cel** - a kiválasztott cellát újra lehet definiálni a képről, **Copy** - a 16 fázis ide-oda másolgatása, **Edit** - ez az a funkció, amely nálam elnyerte 'Az év legelszúrtabb funkciója' nevet. Ha szerkeszteni szeretnénk a már definiált cellát, akkor a program letörli a képernyőt (!!) és a képernyő közepére kiteszi az általunk definiált képet, majd közli, hogy ha készek vagyunk, akkor a **Replace** funkcióval cseréljük ki, amit akaruk. Azt kell ehhez tudnunk, hogy a fázisok általában fekete háttérrel vannak, tehát csak a nagyon tehetségesek tudják megkülönböztetni a kép fekete hátterét a sprite fekete hátterétől. Emiatt a replace funkcióval nehezen lehet lecserélni a már kijavított fázist. Ha valaki nem értette volna meg, akkor probálgassa. Rájön majd!! **Cycle** - Bemutatja a sprite-animálást /forgatja a fázisokat/. Nos jöjjön az animátor.

A **File** funkciócsoport ugyanaz, mint a rajzolóban. **Background**: **Set background** - A hátteret állítja be /betölthetünk egy képet/, **Clear bacground** - törli a hátteret.

Sprite: Load - 12 különböző sprite-ot tölthetünk be, **Save, Save as** - már ismert, **Select** - a 12 sprite közül választhatunk, **Remove** - törölhetjük a már betöltöttet, **Options** - ismétlődjön, vagy ne ismétlődjön az animáció. **Teach** : **Set starting point** - az indulási pontot határozza meg, **Create a path** - útvonal megadása /saját kezűleg/, **Move on line** - két pont között mozgatja a spite-ot /a lépésszám megadható/, **Remember this point** - megjegyezi ezt a pontot, **Go to remember point** - a megjegyzett pontig mozgatja a sprite-ot, **Mimic another sprite** - egy másik spritehoz kötni az aktuális sprite-ot /megadható a tőle mért távolság x,y-ban/, **Trigger another sprite** - egymáshoz képest időzíti a sprite-okat, **Wait for event** - megadott számú várakozási ciklust épít be az animációba /nem a fázisok közé, hanem az újrakezdés elé/, álljon egy helyben és animálja a sprite-ot, **Set cel cycle range** - Megadható, hogy a 16 fázisból melyik legyen a kezdő- és melyik legyen a befejező kocka, **Show single cell** - melyik cellát jelezze ki a felprogramozás közben, **Play sfx** - ha az animáció újrakezdődik, akkor hangjelzést ad, **Repeath a path** - ismételje az animációt körbe-körbe. A sprite menüben találunk még egy **Test** nevű funkciót - teszteli a sprite mozgását háttér nélkül, **Clear path** - törli a sprite felprogramozását. A **Music** menüt nem sikerűlt kicsalogatnom odujából. Az **Sfx** menüpont nem használható semmire, a Run-t azt hiszem nem kell magyaráznom. Mindenkinek sok dühöngést a programhoz. Ha találtok még hibát, vagy valami nagyon használhatót, amit én nem vettem észre- írjatok a szerkesztőségbe.
Hello mindenkinek.



Molnár Károly

Assembly programozás

Boomby & Mc. Master rovata

Első példaprogramunk egy sokak által felhasználható egér-rutin, mely ASMOne-ban íródott (a rutin átalakítás nélkül használható SEKA-ban is), és egy pontot mozgat a képernyőn annak megfelelően, hogy merre mozgatjuk az egeret. A forráslista elején lehet megadni a képernyő méretét, illetve a helyét a memo-ban. Igaz, a megnyitás mindig 320 pixel széles képet nyit meg, de saját megnyitással bármilyen képmérettel használható a rutin. A jelenlegi megnyitás nem DOS-barát, de az egérkezelő rutint mindenki saját programjához fűzheti (ekkor a "P", a "nyit" és a "zár" címkéjű rutinok esnek ki).

A rutin működése nagy vonalakban: először a "P" rész beállítja a 0-ás sorszámú csapdát a "prg"-ra, majd ki is nyitja a csapdát, így a "prg" fog tovább futni, aki törli a képernyőt, beállítja a használt regisztereket, majd a "nyit"-ra lép rá. Ő előbb a verembe menti, majd lelövi, és újra beállítja a DMA és IRQ regisztereket úgy, hogy a képernyő nyitva legyen (ehhez aktívvá teszi a "coplst" nevű copperlistát) és az 50-ed másodpercenként meghívásra kerülő vertikal blank (raszter) megszakítás fusson (a megszakításvektort az "irq" nevű rutinra állítja). Ezenkívül a 6-os címregiszterbe betölt egy báziscímet.

A "test" rutin addig fut, ameddig meg nem nyomjuk a bal oldali egérgombot. Ezután a "zár"-ral fejeződik be a program, mely lelövi az eddig használt DMA-kat és IRQ-kat, majd a régieket visszaállítja (ehhez visszaszerzi a verembe elmentett DMA, IRQ, és megszakításvektor értékeket), kilép a csapdából, és a "P" rutin végének segítségével visszatér.

A program főrésze (maga az egér-kezelés) a vertikal blank megszakításból, 50-ed másodpercenként fut le ("irq" rutin), mialatt a "test" rutin éppen a bal egérgombra vár. Az "irq" visszaállítja a megszakítást kiváltó bitet, meghívja az egérpozícionálót, a pontrajzolót és visszatér a megszakításból.

A "mouse" rutin először elmenti a használt regisztereket a verembe, majd a hardver egér-regiszterek (x és y) segítségével meghatározza az egérmutató eltérését (a hardver egér-regiszeterek byte-osak, a rutinban használt egér koordináták word-ösek, ezért kell az "ext.w" kiterjesztő utasítás), majd teszteli, hogy a képernyőről le ne "fusson" a mutató. Az egérmutató eltérésének meghatározásához felhasználja az "oldx" és "oldy" regisztereket, melyek mindig a hardver egér-regiszterek a rutin előző meghívásakori állapotát mutatják (ehhez mindig be kell írni az aktuális állapotot, amely a következő rutinhívásnál mint előző érték fog szerepelni). A rutin végén a "mousex" és a "mousey" regiszterekben megkapjuk az egér aktuális koordinátáit. Ezután a verembe elmentett regiszterek visszanyerik régi tartalmukat, majd a rutin visszatér.

A "plot" fedőnevű rutin (a használt regiszterek verembe mentése után) a "mousex" és a "mousey" koordinátáknak megfelelően kiszámítja a pontnak megfelelő bit helyét a memóriában, majd a bit tartalmát felcseréli. Ez a csere azért jó, mert így nem kellett külön ponttörlőt ("bclr" utasítással) és pontkirakót ("bset" utasítással) írni. A rutin első meghívásakor kirakja a pontot, majd ugyanazon a koordinátán való második meghívásakor törli azt (ezért van a "prg"-ban is egy "pont" hívás).

Az ebben a cikkben szereplő rutinok egyenként is felhasználhatók (pl. a pontkirakó). A későbbiekben sok más, ilyen típusú rutin közlését szeretnénk megvalósítani, de ehhez az kell, hogy Te is "vedd a (levél)lapot" és írd meg mi tetszett, mi nem. Szívesen látjuk az olyan típusú leveleket is, hogy "közöljetek le ilyen-olyan rutinokat". Erőnkhöz és tudásunkhoz mérten igyekszünk az ilyen kéréseket is teljesíteni. Amiben segíteni tudunk Neked: Assembly szinten, rendszertől független rutinok közlése, optimalizálási javaslatok. Hát akkor elő a tollal....

```
szeles=320
magas=200
kepernyokezdet=$60000
azmus=$20000
        org     azmus
        load    azmus
P:      move.l  #prg,$80.w
        trap    #0
        rts
;-------------------------------------
prg:    lea     kepernyokezdet,a0
        move.w  #szeles*magas/32-1,d0
i:      clr.l   (a0)+
        dbf     d0,i            ;kepernyo torlese
        clr.l   mousex          ;bal felso sarok
        move.w  $a(a6),oldy     ;kezdo y,x
        bsr     plot            ;elso pont
;-------------------------------------
nyit:   lea     $dff000,a6              ;bazis
        move.w  $2(a6),-(a7)            ;DMA most
        move.w  $1c(a6),-(a7)           ;IRQ most
        move.w  #$7fff,$9a(a6)          ;IRQhalal
        move.w  #$7fff,$96(a6)          ;DMAhalal
        move.l  $6c.w,-(a7)             ;regi vektor
        move.l  #irq,$6c.w              ;uj megszak.
        move.l  #coplst,$84(a6)         ;uj cop.
        move.w  #$c020,$9a(a6)  ;uj IRQ
        move.w  #$87f0,$96(a6)  ;uj DMA
;-------------------------------------
test:   btst    #6,$bfe001
        bne.s   test            ;bal egergomb
;-------------------------------------
zar:    move.l  (a7)+,$6c.w     ;regi vektor
        move.w  #$7fff,$9a(a6);IRQhalal
        move.w  #$7fff,$96(a6);DMAhalal
        or.l    #$80008000,(a7) ;eleszt
        move.w  (a7)+,$9a(a6) ;IRQvissza
        move.w  (a7)+,$96(a6)   ;DMAvissza
        rte                     ;END
;-------------------------------------
irq:    move.w  #$0020,$9c(a6)
        bsr     plot            ;regi pont torlese
        bsr     mouse
        bsr     plot            ;uj pont kirakasa
        rte
;-------------------------------------
mouse:  movem.l d0/d1,-(a7)
        move.b  oldx(pc),d0     ;elozo ertek
        move.b  $b(a6),d1       ;uj ertek
        sub.b   d1,d0           ;x kulonbseg
        move.b  d1,oldx         ;a kovetkezohoz
        move.w  mousex(pc),d1
        ext.w   d0              ;bovites
        sub.w   d0,d1           ;uj x
        bpl.s   m1              ;teszt uj x
        moveq   #0,d1           ;bal szel
        bra.s   m2
m1:     cmp.w   #szeles,d1
        bmi.s   m2
        move.w  #szeles-1,d1    ;right side
m2:     move.w  d1,mousex       ;tokeletes x
        move.b  oldy(pc),d0     ;elozo ertek
        move.b  $a(a6),d1       ;uj ertek
        sub.b   d1,d0           ;y kulonbseg
        move.b  d1,oldy         ;a kovetkezohoz
        move.w  mousey(pc),d1
        ext.w   d0              ;bovites
        sub.w   d0,d1           ;uj y
        bpl.s   m3              ;teszt uj y
        moveq   #0,d1           ;teteje
        bra.s   m4
m3:     cmp.w   #magas,d1
        bmi.s   m4
        move.w  #magas-1,d1     ;alja
m4:     move.w  d1,mousey       ;tokeletes y
        movem.l (a7)+,d0/d1
        rts                     ;kesz uj koordinatak
;-------------------------------------
plot:   movem.l d0-d2/a0,-(a7)
        lea     kepernyokezdet,a0
        move.w  mousex(pc),d0
        move.w  mousey(pc),d1
        move.l  d0,d2
        asr.w   #3,d2           ;x byte-ok
        mulu    #szeles/8,d1    ;y byte-ok
        add.w   d1,d2           ;x+y byte-ok
        not.w   d0              ;melyik bitet
        bchg    d0,(a0,d2.w)    ;csere
        movem.l (a7)+,d0-d2/a0
        rts
mousex:         dc.w    0
mousey:         dc.w    0
oldy:           dc.b    0
oldx:           dc.b    0
coplst:         dc.w    $0180,$0000,$0182,$0fff
                dc.w    $008e,$3000,$0090,$30ff
                dc.w    $0092,$0030,$0094,$00c8
                dc.w    $0104,$0000,$0100,$1200
                dc.w    $0108,$0000,$010a,$0000
                dc.w    $0120,$0007,$0122,$ff00
                dc.w    $00e0,$0006,$00e2,$0000
                dc.l    $fffffffe
```



Hello meg minden!

Remélem, mindenkinek remek nyara volt és aránylag könnyen túléltétek az augusztust GURU nélkül is. Szerencsére beköszöntött az ősz (kezdődik az iskola, vége a szabadságnak, stb) és újra itt vagyunk, sőt újra levelezgetünk is! Hurrá-hurrá, most aztán mindenki igazán boldog lehet... Kezdjük mindjárt egy kellemes témával: éljenek a reklamációk! Sokan küldtek olyan levelet, amiben azt kifogásolták, hogy előfizető létükre nem kapták meg a III/1-es lemez GURU-t. Ez azért van, mert az egy PD kiadás volt a papírújság megjelenése előtt, és tudvalevő, hogy azt mindenki teljesen ingyen, a legkisebb lelkiismeretfurdalás nélkül lemásolhatta. Az előfizetők azért nem kapták meg, mert az előfizetésük a tényleges "official" újságra szól és a III/1 (mint ez előbb már leírtam) NEM tartozott ebbe a kategóriába. Más: előfizetés v2.0. Ha valakinek olyan problémája van, hogy nem kapta meg az előfizetett számokat, akkor reklamációt csak úgy nyújtson be, hogy a befizetést igazoló szelvényről küld egy fénymásolatot! Ellenkező esetben sajnos nem tudjuk a reklamációt elfogadni, pedig tényleg nagyon jószivűek vagyunk. Téma lezárva, következzenek a levelek.

Lelkes Atarisok

Hello GURU! A haverommal megvettük az újságot, és nagyon tetszett. A lap egyik nagy előnye, hogy nem foglalkozik C64-gyel és más olyan gépekkel, melyek fölött már eljárt az idő. Nekünk Atarink van. Az újságban több helyen olvastunk utalást arra, hogy XY program megjelent Atarira is. Ebből arra következtettünk, hogy ezek nektek is megvannak. Ha hajlandók vagytok nekünk programot küldeni, mi kb. 60 programos cserealappal tudnánk ezt viszonozni. Minden típusú program érdekel (különösen: Monkey Island II, Eye of the Beholder, Eye of the Beholder II, Epic, Heart of China, Eco Quest, Conquest of the Longbow). Ha ez nem lehetséges, akkor, ha lehet küldjetek cserepartner címeket, de mindenképpen válaszoljatok. (Chris és Szityó)

Hmmm, micsoda remek következtetéseitek vannak! Nekünk pedig nincsenek (programok), de hajlandóságunk sincs programokat másolni sem Atarira sem Amigára sem PC-re. Viszont címeket sem küldünk, mert egyrészt nem tartunk momentán ilyen háziállatokat, másrészt nem vagyunk közvetítőiroda. De ne csüggedjetek van megoldás, ami nemcsak nektek, de mindenki másnak is jó aki hasonló gondokkal küszködik. Íme a varázsszó: apróhirdetés.

Hogy mik vannak...

Mélyen tisztelt GURU Team... Nagyon tetszik a lapotok, főleg a grafikai rovat! Jók a játékismertetők, a Toplisták! Egyet sajnálok: nem lehet az újságtól megrendelni a leírt, közölt programokat! SAJNA! Pedig az jó lenne, de nagyon! Végülis bevételnek sem rossz, másrészt szerintem a lapszámot feldobná, és sokszor írjátok, hogy "Magyarországon nyíltan folyik a kereskedelem, nincsenek a softwarekre védelem se a hardwarekre!", ezzel meg lehetne tenni az első lépéseket! Például a .... ad el játékokat, és nem is drágán! EZ NEM ÖSSZEHASONLÍTÁS VOLT! Azt is sajnálom, hogy augusztusban nem jelenik meg a lap, NAGY KÁR!!!! Egészébe véve nem is olyan rossz a lap, sőt elég jó! (Marosvölgyi "Dyonix" Péter, Budapest) UI: Nyugodtan írhattok!!! Bort, búzát, Amigát...

Csak mondja nekem még egyszer valaki, hogy nincsenek csodák. Egy ember Magyarországon aki programot akar venni! Komolyra fordítva a szót: lehet, hogy a későbbiekben majd foglalkozunk programeladással, de jelen pillanatban nem tűnik túl kifizetődőnek Neked és még másik három embernek programokat eladni. Reméljük, változni fog a helyzet. Ja igen! A jelenlegi játékeladó címét én töröltem ki. Ha majd hirdet, akkor lehet. Egyébként teljesen nyugodtan írtam.

Egy tipikus kívánságlista

Kedves GURU-szerkesztőség! Nagyon tetszik a papíron megjelenő GURU. Szívesen kritizálgatnám, de nem nagyon van mibe belekötni. Ha a további számokban is tartani tudjátok ezt a színvonalat, biztos sikeretek lesz. A legtöbb újságnak ugyanis a legelső száma sikerül a legjobban. Mivel a demok lelkes híve vagyok, örülnék, ha a Demológia rovatot megnövelnétek. A Workbench 3.0 bohóckodás nagyon erőltetettnek tűnt. Az AD&D rovat számomra nem volt túl hasznos (van már némi tapasztalatom szerepjátékokban), de megértem, hogy szükség van rá azok kedvéért akik most ismerkednek a szerepjátékokkal. Viszont nagyon jó lenne, ha ezen belül létrehoznátok egy a Dragon Magazine-ban megjelenő Sage Advice-hoz hasonló rovatot, ahol a problémás szabályokkal kapcsolatban beérkező kérdésekre válaszolnátok. Így már tapasztalt játékosok is meg lennének elégedve. Remélem továbbra is 100%-ban AD&D-vel foglalkoztok. Annak is örülnék, ha a következő GURU-ban részletesen leírnátok az EPIC küldetéseit. Vajon hány Ataris és hány Amigás/PC-s veszi az újságot? Ennek megfelelően az Atari rovatot meg lehetne szüntetni, de legalábbis redukálni kellene (annál is inkább, hogy van saját újságjuk). (Kovács András, Budapest)

Kösz a dicséretet, remélem még most, a harmadik szám olvasása közben is változatlan a véleményed. Remélem egyszer minden kívánságodat tudjuk teljesíteni, csak ahhoz előbb kéne még néhány plusz oldal, ugyanis demóból és AD&D témából (hogy csak ezeket említsem) mi is kifogyhatatlanok vagyunk. Ha más témát rövidítenénk meg, akkor másoknak lenne hasonló problémájuk. Még az Ataris rovatot sem szüntetjük meg, annál is inkább, mert sok pozitív Ataris visszajelzést kapunk, aminek nagyon örülünk. Szóval Atari rovat marad, sőt kisebb sem lesz. Próbáljátok már meg elviselni egymást fijjugg!

Levél a nagy magyar scene-ből

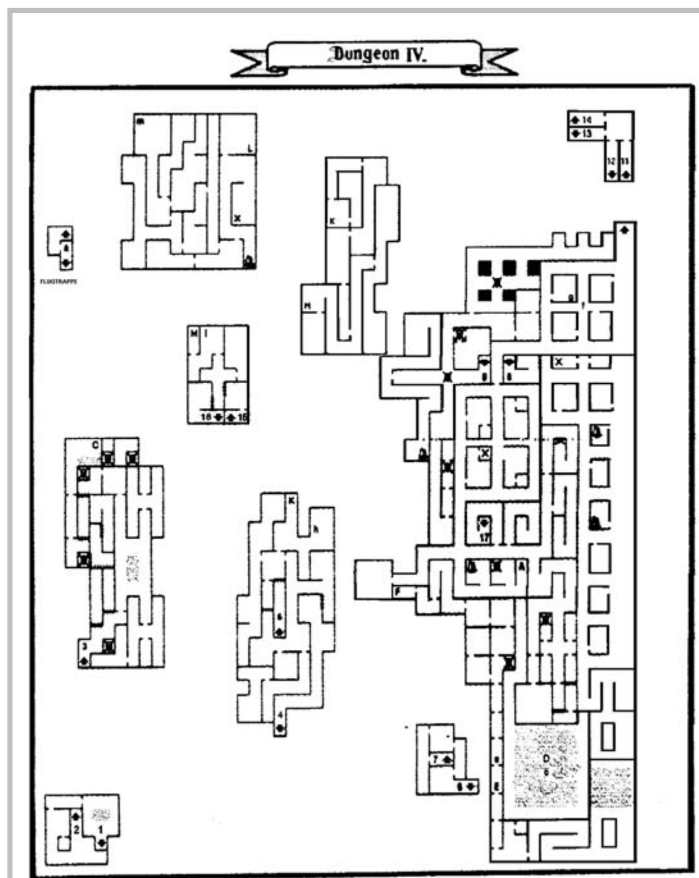
Hello GURU Team! Az új Guruval kapcsolatban lenne mondanivalóm... Külalak: ezt eltaláltátok rendesen. A belső oldalak is jól néznek ki, nemcsak a külső. Sok színes oldal: nagyon jó! A hirdetéseket lehetne fekete-fehér oldalakra nyomtatni. Ár: elfogadható. Amigával csináltátok? Nem semmi! Tartalom: . ezt egy picit bővebben. A számomra világos, hogy a lémerekre, amatőrökre alapoztátok az újságot. Szerintem túl sok a játék! Az újság 3/4 része, és ez sok! Atari rovat: Szegény Atarisok nem hiszem, hogy megveszik az AM-et, GURU-t azért a pár oldalért. Ennyi erőből csinálhatnának saját Atari újságot, úgyis azt hangoztatják, hogy milyen sokan vannak az országban. Megértem, hogy így több példányt tudtok eladni, de szerintem ez rossz üzletpolitika. Demo rovat: több kéne! Jean barátunknak foglalkozni kéne a magyar stuffokkal is (bőven akad), hiszen magyar magba magyar demóvilág is illene. Raytracing: +5 oldal! Ebben nagyon jók vagytok, csak így tovább! (Yo Gáborca!). Több hardware, software ismertető kéne. Tesztek, összehasonlítások stb.. Csak venni kéne rendszeresen az AM-et (a németet!). Úgy vettem észre, hogy Gáborca veszi is! Lehetne scene rovatot indítani, ahol csapatok mutatkoznának be, riportokkal tarkítva. Még sorolhatnám az ötleteket, de nemsokára megjelenik a MOONLIGHT SHADOW diskmag, és ide is kell egypár ötlet. Összefoglalva: cool design, sok játék, egyébként meg cool újság. Sok sikert kívánok a GURU teamnak! PS: GURU rulez, de sok a játék. PS2: hol a borítóról a beigért sárkányos kép? (Magnum755/Moonlight, Székesfehérvár)

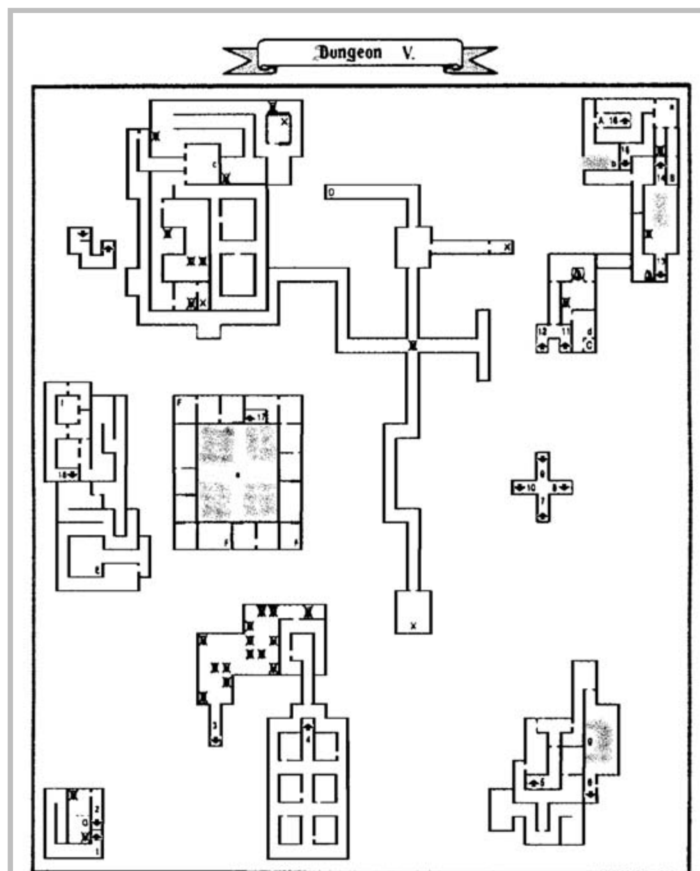
Ok. Nézzük csak sorban a dolgokat. Külalak meg egyéb: stimm, nekem is tetszik. Ár: el, de ezt nem Amigával csináltuk... Tartalom: itt tévedtél egy kicsit! Az újságnak csak kb. a fele foglalkozik játékkal, valamint nemcsak a "lémerekre" alapoztuk az újságot. Atari rovat: kell és kész. A "szegény" Atarisok pedig, képzeld el, megveszik az újságot és tetszik nekik is. Már kifejtettem, hogy miért nem csak az a pár oldal az övék, ami fölé az van írva, hogy ATARI ROVAT. Nem fogod elhinni, de csináltak már saját lemezújságot (Bomba) is. Van egy indiszkrét kérdésem: miért rossz üzletpolitika az, hogy többet adunk el az újságból? Lehet, hogy teljesen hülye vagyok, de tényleg nem értem... Demo és Raytracing rovat: igazad van, több kéne, de olvasd el az előző levélre adott válaszomat (Atarival kapcsolatban is). Rendben? Abban is igazad van, hogy több ismertető és teszt kéne, de továbbra sem kívánunk a német AM magyar kiadása lenni. Gáborca tud németül. Végezetül a scene rovatról néhány szót. Persze, hogy jó lenne, de mivel lenne megtöltve? Avval, hogy XY of Z macskájának eltört a lába? Sajnos én is nagyjából tisztában vagyok vele, hogy mi (nem) szokott történni a scene-n, azért vagyok kissé szkeptikus. De ha csinálunk ilyet, akkor mi lesz a saját lemezújságotokban? Ennyi. A jókívánságokat kösz, a sárkányos kép csak példa volt, az újságotokból pedig küldj el egy példányt. Viszlát!

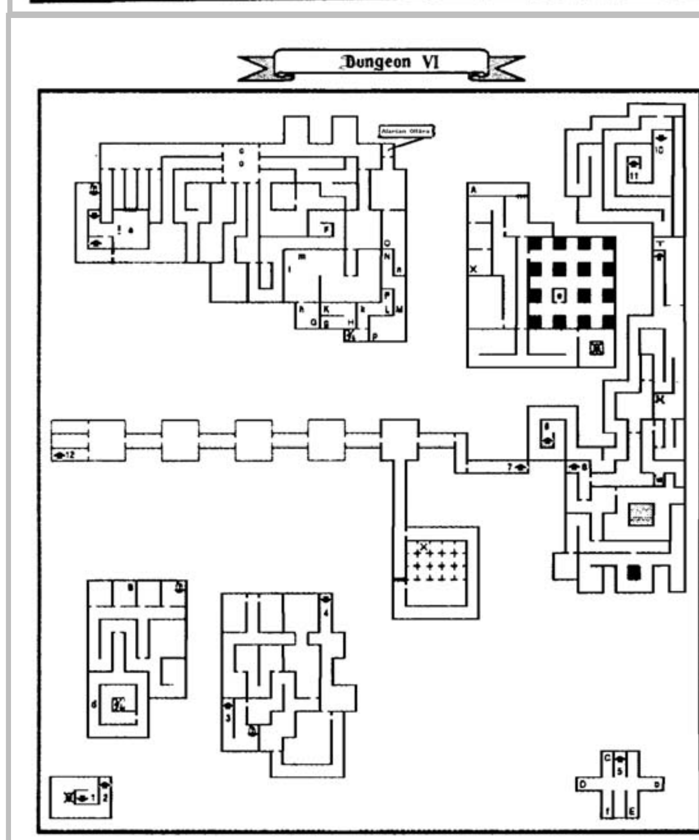
Ennyi volt a móka mára, zárul Brazil mókatára és ha tetszett, nemsokára Jóska, Sára, Tercsi, Fercsi, Kata, Klára s valahány név a naptárban, eljövök még hozzátok, a viszont látásra pajtások!

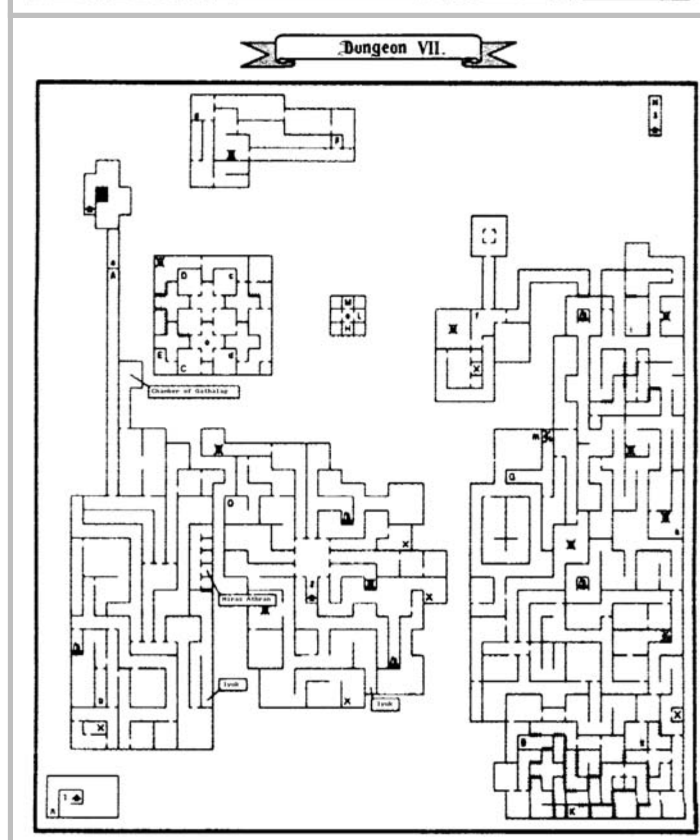
Brazil

Fate gates of Dawn





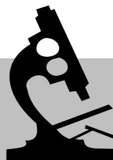




Civilization ikonok

Típus	Lépés	Gazd.érték	Öntözés	Bányászat	Út
Arctic	2	-	-	-	-
Desert	1	R	+ F	+ R	+ T
Forest	2	F RR	Plains	-	-
Grassland	1	FF R	+ F	Forest	+ T
Hills	2	F RR	+ F	+ R	-
Jungle	2	F	Grassland	Forest	-
Mountains	3	R	-	+ R	-
Ocean	1	F TT	-	-	-
Plains	1	FR	+ F	Forest	+ T
Rivers	1	FF R? T	+ F	-	-
Swamp	2	F	Grassland	Forest	-
Tundra	1	F	-	-	-
Coal	2	F RR	+ F	+ RRR	-
Fish	1	FFF TT	-	-	-
Game	2	FFF RR	Horses	-	-
Game (T)	1	FFF	-	-	-
Gold	3	R TTTTTT	-	+ R	-
Horses	1	F RRR	+ F	Game	+ T

Megjegyzés: F(ood), R(esources), T(rade), R?(esources 50%?)

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399, Pf. 701/ 765.

Eladó AMIGA 500-as, 1.2, 2 Mb ram bővítéssel kitűnő állapotban, esetleg külön-külön is. Tel.: 1888-861

Eladó VXL 68030/68882 (25 Mhz) turbokártya (65.000.-) Tel.: 1-831-573 (éjjel,délelőtt)

Megalakult a "Magyar AMOS Club" !!!

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jeligére a szerkesztőségbe.

Public Domain, Shareware !
Minden mennyiségben!

A "Fish-disk"-ek teljes kínálata! Teljes lista a GURU lemezújság 9. 11. számában. A lemezek ára: 120 Ft + posta költség.
Megrendelhető: Bp. 1399 Pf. 701/ 756.

A GURU Team újdonsága :

Kész játékokat (AMIGA,PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából.Ne bízd a programodat a véletlenre!

A GURU Team a szerkesztőség címén várja a jelentkezést.

Amiga sample disk-ek másolása és cseréje. Válaszborítékért listát küldök. Keresek komplett szinti lemezeket, és Imagine-hez object-eket.
Ifj. Csörgő László, Mezőkeresztes, Ságvári u. 6. 3441 Tel: 102

A Demologiában bemutatott valamint sok egyéb demo, slideshow, music disc és lemezújság beszerezhető (egyelőre kizárólag Amigára).
SCOOPEX MO.
Pf: 701/103 1399 Budapest

A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg valamint 1 db 3½-es lemez.

Amiga 500, 1MB RAM + RF Modulator, magyar dokumentáció eladó.
Arany Sándor, Tiszaföldvár Őszőlő u. 64.
Tel.: 01/Tiszaföldvár/307

Eltüntek az Alex grafikai lemezei a parádi tábor alatt ! Rajta igen fontos képek voltak, a Boring Billy c. programhoz !!! Segíts, nehogy kárba vesszen a munka! Aki visszajuttatja lemezeit, jutalmat kap!

Amigához Action Replay 3 (8500 Ft); belső, max. 2 MByte bővítő (11900 Ft); átkapcsolható Kickstart 2 (5500 Ft).
Derko 1399 Bp. Pf. 701/679.

AD&D szerepjátékhoz olcsón eladók a nélkülözhetetlen szabálykönyvek; karakterlapok; 4,6,8,10,12,20 oldalú kockák és egyéb kiegészítők. Válaszborítékért tájékoztatom.
Ifj. Horváth Lóránt 2030 Érd Arany János u. 43.

Alakuló csapat tagokat keres! (Coder, Gfx, Music, Swapp). Vámos László Budapest 1157 Zsókavár u. 35. Tel.: 184-9743(United Artist)

Új Amiga 500 eladó (1 MByte-ra bővítetten) 40.000 Ft-ért. Szuchy Csaba Békéscsaba Áchim u. 27. 5600

AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztoktól a szörnyetegekig minden. Válaszboriték kötelező! Cím: Nagy János 4400 Nyíregyháza Toldi. u. 53. III/2

Megalakult az AMIGOODNESS CLUB! Ha érdekel, akkor írj! Minden Amigás levelét várjuk, aki játszik vagy dolgozik. Az ország egész területén! Bővebb információ: Friesz Gábor Komló Körtevenyes u. 11. 7300

Amigához magyar nyelvű gépikódú programozási szakkönyv eladó! Ifj. Fielsz László Budapest III. Jós u. 4. 1039 Tel.: 187-3844

Amiga 500 (1MByte), monitor, külső drive, bootkapcsoló, 250 db lemez 65.000.- Ft-ért eladó.
Imre Zoltán
T.:06-6021548 Este 19h-22h

Amigához MKIII, Kickstart átkapcsoló (1.3-2.04-2.05), 2,5 Mbyte belső bővítés, 1Mbyte CHIPRAM, 14 Mhz, Amiga PRG.
Tófejy Lajos
Budapest 1114 Bartok B. út 29
T.:1658-027

Az ISCH CREW tagokat keres a csapatba. Ugyanitt programok nagy választékban eladók.
Tanos Krisztián
Bp 1204 Kossuth u. 36 V/59

Júniusban megalakult az ország legnagyobb Amiga klubja. Lemezújságunk, az Amiga Window már a 3. számánál tart... Te meg nem vagy tag? Klassz embereket ismerhetsz meg, tehetséged nem vész el. Évente 2-3 copy party! Lemezújság: 120 Ft.

KingFisher Corps
4200 Hajduszoboszló
Hunyadi u. 28/b



MÁGIKUS LAPOK

Ebben a cikkben szeretnénk rövid, de érthető vázlatot és néhány tippet közölni az AD&D 2-nd edition játék standard és opcionális karakterosztályairól. A másik érdeklődésre számot tartó dolog a különböző standard fajok, amelyek tagjaként karakterünket elindíthatjuk, azonban e fajokról a Player's Handbook rövid és tökéletes leírást nyújt, így ezeket nincs értelme itt taglalni. Az osztályok fogalma nem minden szerepjátékban létezik, van ahol már sikeresen kiküszöbölték. Mit is takar ez a fogalom? Ahhoz, hogy a karakterünk kalandozhasson, különböző ismeretekkel és képességekkel kell rendelkeznie, a legegyszerűbbek pl: tudjon járni, gondolkozni és gyakorlatban is képes legyen rá. Ezek olyan alapvető képességek és tulajdonságok, hogy sok olvasónak talán meglepetést is okoz említésük, azonban gondoljunk bele a hiányukba. Annyira alapvetőek a kalandozáshoz, hogy minden karakter rendelkezik ezekkel. Mi van azonban a tanult dolgokkal, a fegyverek ismeretével, a főzéssel, az írás-olvasással vagy egy FANTASY világban a mágikus képességekkel? Minden karakter rendelkezik ilyen és hasonló ismeretekkel? Néhány igen, néhány nem. Bizonyos fajok egyediekkel is rendelkeznek. Az ismeretek és képességek kiválasztása egy karakternél történhet véletlenszerűen is, mint az AD&D alaptulajdonságok. Ezek meghatározzák, hogy a játékban mivel és hogyan játszhatunk. A szerepjátékokban ha kell, dobunk. Fajt választunk, ha lehet. Kiválogatjuk a kívánt ismereteket és képességeket. A karakterünk az, amit tud és amilyen személyisége van. Az AD&D-ben alaptulajdonságot dobunk, a lehetőségek alapján fajt választunk és eggyet az adott fajnál felsorolt osztály lehetőségek közül. Az osztály magába foglalja, hogy karakterünk milyen képességekkel bír a játékban előfordulóak közül. Ez egy kicsit mesterkélt, mert az AD&D-ben a harcos osztályú nem tud varázsolni, csak fegyverekkel harcolni, no meg gondolkozni. Tehát az osztályokkal egy merev tulajdonságcsoportot kapunk, azokkal a játékokkal ellentétben, ahol karakterosztály nem létezik és a karaktert csupán az definiálja, hogy milyen képességcsoportokat válogatott össze a létezőekből. Persze nem olyan elviselhetetlen, hogy az AD&D különböző osztályokban összpontosítja a tulajdonságfajtákat, hiszen ez szükségessé teszi, hogy a karakter olyan tulajdonságokkal rendelkező társakat keressen, amelyekkel önmaga nem rendelkezik. E társakat nevezzük együttesen partinak. Ha már megvan a többféle osztályt tartalmazó parti, arra kell odafigyelni, hogy mindenki a neki megfelelő



feladatot kapja a siker érdekében. Az osztályok rövid leírása és néhány tipp következik. A karakterosztályok 4 fő csoportba sorolhatók és minden csoportban az egy alapvető standard-on kívül, néhány a DM által megengedhető nonstandard osztály is van.

Priests(papok/az istenek hatalmának szolgálói),

Rogues(csavargók/csepürágók/tolvajok)

Warriors(harcból élők/harcosok/hadurak)

Wizards(mágikus tudományok ismerői és használói)

A **Priest** csoportba tartozókra elsődlegesen az jellemző, hogy papi hatalmukat vallásos cselekedeteikhez mérten kapják. Mivel ez a hatalom nagy, a büntetés is igen komoly ha egy Priest megtagadja hitét vagy szembefordul vele.

Pap

(Cleric avagy standard-Priest). A papok egy általuk legfelsőnek tartott isten köré építkező egyház tagjai. A leggyakrabban morálisan jó isteneknek jó jellemű hívei, akiket istenük vagy istennőjük kiemelt az egyházán belül szorgoskodó szerzetesek és apácák közül, és papi hatalommal ruházott föl. Olyan varázslatokhoz hasonlító erőkkel és képességekkel, melyek rajtuk keresztül, de magából az istenségből erednek. Ezen erők a hívők védelmezését, gyógyítását, szellemi vezetését, és a vallás ellenségeinek legyőzését segítik.
A különböző istenségek papjaikat azonosan széles körű hatalommal ruházzák fel, de az már minden papnak a saját gondja, hogy lehetőségeit a vallásának legmegfelelőbben használja fel. A társadalom tagjai közül az azonos vallású hívek kötődnek leginkább a paphoz, anyagiakkal támogatva egyházát, így segítve az egyház terjeszkedését. Cserébe a papok vallási ünnepségeket tartanak, esküvőket vezetnek. Beavatják az új híveket, tanáccsal segítenek, büntetik és feloldják a hívek által elkövetett vallás szerinti bűnöket. És így összetartják az egyházat. A papok istentől kapott erőik mellett fegyverrel is ki tudnak állni hitükért. Ezért nem csak vallási, hanem harci képzést is kapnak. Minden páncél viselését elsajátítják és a Warrior csoport után ők a második legjobb fegyverforgatók. Egy megkötést mindig betartanak, nem szeretik a vérontást, ezért ütő, zúzó fegyvereket használnak a harcban.

A **Priest**

csoport nonstandard tagjai a kiválasztott mítoszok papjai (Priests of specific mythoi). Ők abban különböznek a papoktól, hogy nem kötelezően istent, hanem eszmét, filozófiát, természeti jelenséget, vagy e dolgoknak egy istenben való megtestesülését imádják. A kapott hatalmuk

nem olyan széles körű mint a papoké, hanem sokkal inkább koncentráltabb hitük tárgya felé, és meglehet, hogy azon a területen erősebb is. Például egy Gyógyítás-papjának sokkal erősebb gyógyító erői vannak a papokénál, viszont lehet, hogy tilos sebet ejtenie másokon.

Druida
(Druid avagy az egyik nonstandard): jó példa arra a kiválasztott mítoszra, amely a természeten alapszik. Ők és beavatottjaik a természet papjai. Egyházuk a természet. Híveik, akikre vigyáznak, az állatok és növények. Istenek helyett pedig az élettelen természetet tisztelik, amely helyt ad az élőnek. Mivel nem ártják bele magukat a dolgok menetébe, (amíg az a természetet nem veszélyezteti), az intelligens lények alkotta társadalom ritkán találkozik velük, persze kevés Druida is van. Az emberek, tündék, törpök, gnómok, hobbitok közül kevesen tudják, hogy a druidák kifélék. És mivel ritkán bukkannak fel, bizalmatlanul nézik őket. Ugyanis ha megjelennek, mindig alapos okuk van rá és ez a társadalomnak nem mindig kedvező. Mert a druidák elfogadják a társadalom szükségleteit a táplálék, építőanyag iránt, de csak ha indokolt ezek elvétele a természetből.

Rossz szemmel nézik a szórakozásból való ölést és a természet kizsákmányolását. Az emberek és más lények harcait, a rákövetkező békét, a jó és a gonosz csatározásait ugyanolyan ciklusnak tartják mint a születést és a halált. Ítélkezést és beavatkozást csak akkor tartanak szükségesnek, ha ez a ciklus felborul. Emiatt a gondolkozásmód miatt csak kevés ember és féltünde felel meg a Druidák szigorú követelményeinek, igy ritkán avatnak be új tagokat. A páncélok közül szerves anyagút használnak, ugyanis fémpáncélban nem tudják használni képességeik nagy részét. A fegyverek közül főleg csak a legegyszerűbb, természetben megtalálható és az agrárkultúrával kapcsolatosakat használják. Bár vért onthatnak, a fém helyett az egyszerűbb szerves anyagú fegyvereket kedvelik, pl: sarló helyett bot. A hatalmuk ami a természetből ered, pótolja mindazt amit másban megtagad tőlük; ha bajban vannak barátjuk minden növény és állat. Az állatok védik, a növények elrejtik őket. A természet útjain előrejutott Druidák a vihart és a villámokat is maguk mellé állítják az ellenségeikkel szemben.

A **Rogues**
csoportba tartozókra az a jellemző, hogy szeretnek mindent a legkisebb erőfeszítéssel megoldani és mégis a legnagyobb hasznot húzni belőle. Persze a legjobbnak azt tartják, ha egyáltalán nem kell semmit csinálni, de azt jó sokért. Képességeik is ezt a gondolkozásmódot tükrözik: minek a pénzért megdolgozni, ha már egyszer valaki megtette helyettünk? Ha meg nem figyel az illető a zsebére akkor nincs miért sajnálnunk! A legjellegzetesebb képviselőjük:



Tolvaj (Thief avagy standard Rogue): nem a legszeretetreméltóbb egy osztály az biztos. De néha hasznos lehet a segítsége egy parti számára, egész addig amíg úgy nem gondolja, hogy: na most már ki is lehet magamat fizetni... A fegyverek ismerete a tolvaj számára néhány alapvető szempontot tartalmaz, pl: kicsi legyen, elrejthető, ne csak közelharchoz való és lehetőleg lehessen vele szúrni, - hátulról. De egyébként bármilyen fegyverrel elvannak, ha nem foglalja le mind a két kezüket. A páncélok közül a könnyűeket szeretik, amelyben ki tudják használni mechanikai és ninjaszerű képességeiket. Aztán meg minek a nehézpáncélzat? Aki odáig jut, hogy szüksége legyen rá, meg a nehézkesebb fegyverzetre, annak már rég rossz. A tolvaj karakter fő szempontjai közé tartozik kihasználni speciális képességeit, azaz lehetőleg lesből, hátulról támadni, kihasználva a csendes mozgás lehetőségét vagy a rejtőzködést. Sok embernek dilemmát okozhat az, hogy tolvaj karakterével általában olyan jellemet játszik ki, amely mindent meg próbál szerezni, ami megtetszik neki s ezzel a rosszak oldalára állítja tolvaját. Ez hibás felfogás, jó alaptermészetű tolvajt is indíthatunk. Ha erre példát szeretnénk felhozni, akkor Robin Hood tevékenykedése egy bizonyos Föld nevű bolygón, egy Chaotic Good Thief karakter viselkedésének felel meg.

Dalnok
(Bard avagy nonstandard Rogue): a Dalnok egy minden lében kanál osztály, amely szinte minden más osztály képességeihez ért egy kicsit, hogy valamikor még hasznot húzhasson belőle. Kedveli a különböző történeteket, meséket, dalokat és igazán jól ért hozzá, hogy ezeken át belopja magát mások szivébe. Ehhez a dologhoz, mások befolyásolásához és manipulálásához ért legjobban. A páncélok közül a Tolvajéhoz hasonlókat kedveli, mert ezek kevésbé befolyásolják a hasonló képességeit. Kezdetleges, de használható szinten elsajátítja a varázslathasználatot is. Ez a tudása a Wizard-ok jól megalapozott ismeretei helyett, leginkább az "így kell csinálni és ez fog történni" szinten van. Természetesen páncélban ő sem tudja ezeket végrehajtani.
Fegyverismerete kiterjedhet bármely fegyverre, de nem sajátítja el magas szinten a használatukat. Megnyerő, lapulevélkoptató, sohasem túl elvakult kell hogy legyen, aki Dalnoknak pályázik.

A **Warriorok**
a harci művészetek szakértői, ezt a tudásukat kitűnően fel tudják használni a céljaik eléréséhez. Harcos (Fighter avagy standard-Warrior): kiképzésük során megtanulták az összes páncélfajta helyes viselését és az azokban való megfelelő mozgást, általános fegyverismeretet, a taktika párharcra és háborúra vonatkozó elemeit. Kalandjaik során képesek növelni harci ismereteiket, amennyiben rendszeresen használják azokat. A harcost

játszó játékos feltétlenül tanulja meg teljesen a Player's Handbook-nak a Combat fejezetéből a DM által engedélyezett szabályokat, mert ahhoz, hogy egy taktikai szakértőt helyesen kijátszhasson, önmagának is tisztában kell lennie azzal. Rendkívül dicsérendő ha a parti és a DM használ taktikai térképet, ez egy papírlap, amin felülnézetből végig lehet követni az ellenfelek mozgását és ki lehet használni a terepadottságokat. A legmegfelelőbb egy nagyméretű lap, amire szabályos 1-incses hatszögek vannak rajzolva (hasonlóak a méhkaptárhoz), az 1-incses oldaltávolság 5-láb játékteret jelképez. Ezen ki lehet számítani hogy, mennyi idő alatt mennyit tudnak a játékosok és az ellenfelek elmozdulni, valamint látszik hogyha valaki pl. háttal áll egy ellenfélnek. A TSR cég, ami az AD&D valamint sok más társas, táblás és szerepjáték kiadója még figurákat is gyárt a játékban előforduló teremtményekről, amelyek kifesthetők és méretarányos kicsinyítésűek az 5-lábról 1-incses táblákra. Azért érdemes nagy hangsúlyt fektetni a harcra, mert nem ez a játék alja vagy teteje, de egy karakter vagy egy egész parti is könnyen elmúlhat benne. A harcos másik célja (a harci tökéletesedés mellett) lehet valami eszme vagy vallás előrevitele éppúgy mint a kíváncsiság, vagy az, hogy árúba bocsátja a harci tudását. Mivel személyiségére és jellemére semmilyen megkötés nincs a harcos osztálynak, ezért ez kínálja a legbővebb lehetőségeket a szabad szerepjátszáshoz.

Vitéz harcos
(Paladin avagy nonstandard Warrior): egy lovaggá ütött Warrior, aki szent esküt fogadott valamelyik törvényes, igazságos és jó istennek, hogy a világban járva megtartja, megmutatja másoknak is ezeket az eszméket és ha kell harcol is értük a lovagiasság eszméi szerint. Fegyverek és páncélok használatában ugyanúgy választhat bármit akár a Harcos, de kedveli a lovagias külsőt. Csak olyan ember válhat Vitézzé, akiről sugárzik hogy igazi vezéregyéniségnek született és rendíthetetlen a hite. Az eskü amit istenének tett, oltalmazza és magasabb szinten a papokéhoz hasonló, de gyengébb papi hatalommal látja el, mindaddig, amíg a vitéz az esküjét meg nem szegi.

Erdőjáró
(Ranger avagy nonstandard Warrior): egy Warrior aki nemcsak a fegyverek fortélyait akarja jobban megismerni, de a természet törvényeit is érteni vágyik. A jóságot és az erdők háborítatlanságát vallja céljainak. Az erdő ismerete a vadonban számos előnnyel ruházza fel ellenségeivel szemben. A fegyver és a páncélismerete olyan mint a másik 2 Warrior-é, azonban a vadonban a praktikusabb és könnyebb páncélokat szereti viselni. A természettel való szoros kapcsolata több sikeres cselekedete után (amellyel a céljaihoz közeledik) a Druidákéhoz hasonló, de gyengébb képességhez juttatja.



A **Wizard**s
a misztikusnak beállított és titokzatos, érthetetlennek tartott mágia tudóit takarja. Akármit is gondolnak a tudatlanok, akiknek agyát szürke köd üli meg, az egész mágia kristálytiszta tudomány annak a számára, aki mint a: Mágus (Mage avagy standard-Wizard): tanulással töltött hosszú idő alatt megtanulja, hogy a testében energiacsatonákat nyisson, ezeken keresztül energiákat idézzen meg más létsíkokról és megformálva az energiaáramot elérje a kívánt hatást.

Ahogy fejlődik mesterségében, ezeket a csatornákat egyre finomabban és jobban tudja használni, valamint egyre nagyobb energiákat tud idézni egyre több létsíkról. Viszont tanulása közben nem maradt ideje páncélokkal és fegyverekkel is foglalkozni, a harci ismeretei így gyérek maradtak. Ha páncélt ölt, azzal leárnyékolja a testét, így nem tud varázslatot használni, ezért a csatában a társai odafigyelésére szorul és csak védett helyről tudja a társait hatékony varázslatokkal segíteni. A tanulmányok közben megtanult varázslatok mellett, a mágus képes saját varázslatokat is kifejleszteni a megfelelő forrásmunkák birtokában. A mágussal játszónak igyekeznie kell, hogy a csapatot azzal segítse amivel a leghatékonnyabban egy mágus teheti, intelligens ötletekkel, problémamegoldással, és a megfelelően felhasznált varázslatokkal. Szóról szóra érdemes átolvasni a varázslatok leírását a Player's Handbook-ban, hogy a legjelentéktelenebbnek tűnő megjegyzéseket is megértse és felhasználhassa. A mágus ahogy eljut a tudás magasabb fokaira, egy parti leghasznosabb és leghatalmasabb karakterévé vállhat a megfelelő kezekben, ezért amikor meg zöldfülű, érdemes a partinak nagyon vigyázni rá.

Specialista varázslók
(nonstandard Wizard specialists): ezek a varázslók abban különböznek a mágusoktól, hogy a mágusokkal ellentétben nem az összes energiafajta használatához értenek, hanem a varázslatfajták valamelyik fö ágazatára koncentráltak tanulmányaik során, néhány másikat teljesen elhanyagolva.
Természetesen a saját szakterültükön belül lehagyják a mágusokat, viszont sok más hasznos varázslattól fosztják meg magukat. Például az anyagváltoztató varázslatok szakértője az Átalakító (Transmuter) kihagyta tanulmányaiból a védekező és a létenergiákkal foglalkozó ágazatokat. Összesen 8-féle specialista varázsló van.

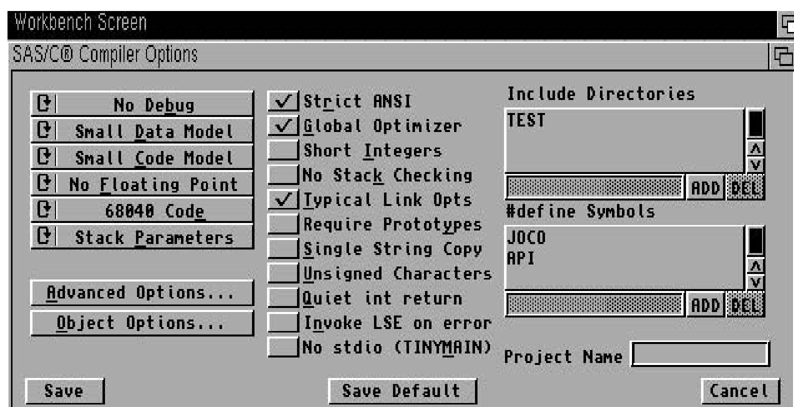
Remélhetőleg sokak kiváncsiságát kielégítette a mai szentencia, de ha még most sem tiszta valami a karakterekkel kapcsolatban bátran ragadjatok tollat, papíruszt és küldjétek el a szerkesztőségbe kérdéseiteket. A következő havi viszontlátásig búcsúznak a "Mágikus Lapok" és szerkesztői :

Hoild, Masell & Shy

A Rendszerbarát

Ebben az számban a SAS/C® fordítót mutatjuk be. A fordító már nem teljesen új, de a korábbi fordítókhoz képest több újdonsággal rendelkezik.

A leglényegesebb újítás, hogy a SASCOPTIONS nevű program segítségével egyszerűen állíthatók a fordítási opciók (bár nem mindegyik). A képen a program nyitóképernyője látható, további képernyők érhetők el az Advanced Options és az Object Options kiválasztásával. A SAS Institute Inc. által kiadott, opciókat összefoglaló file 143 fordítási opciót tartalmaz. (A file nem található meg a fordító lemezein.) Ezen opciók többségéről részletes ismertetés jelent meg a GURU II/7, 8, 9 és 11-es (lemez)számában. Az egyik hasznos és eddig nem ismertetett opció a -ph, melynek segítségével előfordított file-ok hozhatók létre. Ezen file-ok segítségével meggyorsítható a fordítás, különösen abban az esetben, ha hard-disk nem áll rendelkezésre. (A file-ok száma nem korlátozodik egyre, mint Aztec C 5.0 esetén.)



További módosítás, hogy a teljes programfejlesztés Workbench-ből (is) végezhető. Egy kis segédprogram (sascsetup) segítségével minden file-hoz icont kapcsolhatunk.
A fordító editora nem változott, továbbra is a LSE-t mellékelik, de lehetőség van a teljes helyettesítésére a CED-del. Erre szolgál a fordító -E opciója és az LtoCed program. Néhány pozitív tulajdonsággal az LSE is rendelkezik: pl. reguláris kifejezések keresése, forrásszöveg automatikus tördelése.

A fordító (természetesen) alkalmas 1.3 és 2.0-s KickStart alatti fejlesztésre is. Ennek érdekében két változat include file-t tartalmaz: a megszokott 34-es verziószámút az 1.3-as, 36-os verziószámút (2.02) a 2.0-s rendszer alatti fejlesztésre. Ez utóbbi már elég réginek számít, mert jelenleg már a 39-es verziószámú file-okat is kibocsátotta a Commodore cég, a következő KickStart változat béta tesztelésére. Sajnos az 1.3-as include-file-okkal írt programok fordítása nem mindig oldható meg a 2.0-s include-file-okkal, mert a két változatban olyan függvények paraméterezése is eltér, melyek nem változtak meg. Ennek oka az, hogy az 1.3-as include-file-ok több helyen pontatlanok.

Programozók számára néhány információ:

A fordító mostani változata sem teszi lehetővé assembly sorok beszúrását a C forráskódba. Viszont lehetővé teszi assembly-ben írt rutinok meghívását regiszteren keresztüli paraméterátadással. Egy ilyen rutin deklarációja a következőképpen nézhet ki:

```
ULONG __asm myroutine(register __a0
char *, register __d0 LONG);
```

Az assembly program fordítása történhet a C fordítóhoz tartozó macro-assemblerrel vagy akár a HiSoft Devpac fordítójával is. Néhány szabályt azonban be kell tartani. A legfontosabb, hogy egy aláhúzásjel adódik a C-beli függvény neve elé a fordítás során. A C program globális változói az XREF segítségével érhetők el, mig az assembly rutin változói (cimkéi) XDEF direktivával kapcsolódhatnak a külvilág felé. Az assembly program váza az alábbi lehet:

```
        INCLUDE "hardware/cia.h"
        XREF _ciab
        XDEF _myroutine
        SECTION pelda,CODE
_myroutine:
        ...
        rts
        END
```

A függvény visszatérési értékét a d0 adatregiszterben kell hagyni. Az assembly rutinban a regiszterek közül d0-d3, a0-a3 megőrzése biztosan nem szükséges, a további regiszterek között vannak kötött funkcióval rendelkezők. További információk nyerhetők az omd segédprogram segítségével.

A Soft-Logik Publishing cég a HotLinks program után kiadta a **HotLinks Developers Kit** nevű programcsomagot is. Ennek segítségével különféle programoknak HotLinks felület alakítható ki, mellyel programok közötti dinamikus adatcsere valósítható meg. A csomagban a részletes ismertetésen kivül néhány program forráskódja is megtalálható.

Nico François sem pihent az eltelt hónapokban: május végén készült el a **powerpacker.library** újabb verziója (V35 Release 1.5, 35.344), melynek legfőbb újdonsága, hogy közel kétszer gyorsabban tudja kitömöríteni a PP-s file-okat, ha azok library-mode-ban lettek tömörítve. Június végén a reqtools.library-nek jelent meg újabb verziója (V38, 38.347 (1.3) ill. 38.693 (2.0)), mely azzal dicsekedhet, hogy a WB2.1-hez alkalmazkodva felkészítették a locale.library használatára, így már nem csak angolul küldheti üzeneteit.

Többen használják a **ProWrite** szövegszerkesztőt,de kevesen ismerik a TOOL TYPES-ban megadható paramétereit. Íme a 3.2.4-es verzió által ismert kulcsszavak listáa (a rövidítés és a teljes alak is alkalmazható.)

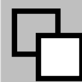
sw smartwindows
dw dumbwindows
asl
wb workbench
screen:
screen=
colors:
colors=
colours:
colours=
pr productivity
sr superhires
hr hires
mr medres
lr lores

Megszünt a korábbi verziók (pl. 3.1.1) néhány kulcsszava:

pc partialcolor
nc nocolor

(JOCO)

Workbench release 2.1



Úgy tűnik, hogy a Commodore végre erőteljes fejlesztőmunkába kezdett, mind hardver mind szoftver téren. E munka első gyümölcseit a szeptemberi Bécsben megrendezésre kerülő Amiga World '92 kiállításon csodálhatjuk meg (Wien Messepalast, 1992 szeptember 24-27). Itt mutatkozik be a Workbench 2.1, valamint egy új Amiga modell. Friss hír, hogy megszüntették az A500, A500+ és az A2000-es gépek gyártását. A régi (most már több mint 5 éves...) konstrukciókat egy új generáció váltja fel. Az új Amigák legkisebb tagja az Amiga 600, ezenkívül lesz egy középkategóriájú Amiga - valószínűleg 16Mhz-es 030-as alapú - (ez mutatkozik be Bécsben!), egy az Amiga 3000-esnek megfelelő gép, és a csúcsmodell a 040-es alapú Amiga 4000-es. Az új gépek - az A600 kivételével - közös jellemzője az ún. AA-Chipset, amely az ECS továbbfejlesztésének tekinthető. Fő jellemzői: a gyorsított blitter, 16 színű 64 pixel széles sprite-ok, nagyfelbontású (max. 800x600) 256 színű grafika, 10bites pseudo 24bites SuperHam üzemmód. 4 db 16 bites CD minőségű hangcsatorna és beépített 8 bites hangdigitalizáló. Ennyit elöljáróban az új gépekről. Jó hír a GURU olvasóinak: a Commodore ígeretet tett a GURUnak, hogy az új gépek bemutatásával egyidőben a szerkesztőség is kap teszt gépeket, így Magyarországon elsőként mutatjuk majd be az új Amigákat. És most lássuk a Workbench 2.1-et!

A Workbench 2.1 a szokásoktól eltérően nem csupán apró módosításokat tartalmaz, hanem a 2.0-ás rendszer igazi továbbfejlesztéseként fogható fel. Itt említem meg, hogy a WB2.1 kitűnően működik a 2.0-ás (37.175) Kickstart-al, nem szükséges hozzá új ROM. Az új rendszer 5 FFS (Fast File System) lemezen foglal helyet, ezek:

Workbench 2.1, Extras 2.1, Fonts, Locale, Install.

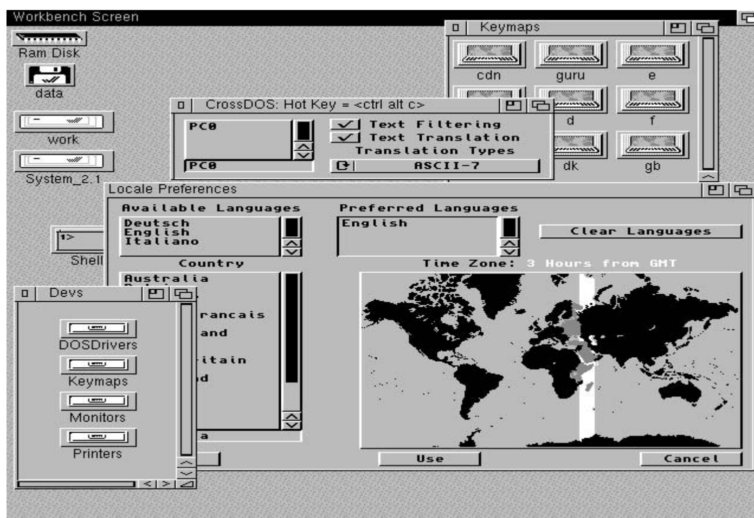
Amíg az első három ismerős, addí g a Locale a 2.1-es talán legnagyobb újítása: segítségével a Workbench-et különböző nemzeti sajátosságokhoz igazíthatjuk. A rendszer nyelvét, dátumformáját, időzónáját stb. mind beállíthatjuk, és a különböző programok lekérdezhetik ezeket. Így a jövőbeni, új lehetőségeket kihasználó Amiga programok, automatikusan a beállított nyelven indulnak majd el. Ezeket menedzseli a locale.library, valamint a locale könyvtárban található alkönyvtárak és fájlok, amelyek a különböző nyelvű üzeneteket tartalmazzák.

A Consultron cég CrossDos nevű MS-DOS fájlkezelőjét integrálták az operációs rendszerbe. Ezentúl nincs szükség külön programra az MS-DOS formátumú lemezek ill. Winchesterek kezeléséhez. A 720K ill. 1.44MB lemezek írása/olvasása ill. formázása rendkívül leegyszerűsödik a jövőben.

A Workbench lemez felépítése és az eddigi eszközkezelési (Mountlist) koncepció is változott. A Commodore rendszerfejlesztők mindent elkövettek, hogy könnyebbé tegyék azok életét is, akik csak egy floppy meghajtóval használják számítógépüket. A Prefs könyvtár átkerült az Extras lemezre és helyére a gyakran használt dolgok kerültek, így kevesebb alkalommal látjuk a "Please insert volume xxxx into any drive" üzenetet. A Devs könyvtár ikont kapott, ezen belül megjelent a DosDrivers, Monitors, Printers és KeyMaps könyvtár. A Devs mellett megjelent a Storage, ugyanolyan felépítéssel. Az egyes meghajtóprogramokat úgy aktiválhatjuk, hogy a Storage-ből a Devs-be helyezzük át az ikonját. Pl. ha új monitort veszünk (multisync) és használni akarjuk az ECS felbontásokat, akkor a Storage/-Monitorst/Multisync fájlt át kell helyeznünk a Devs/Monitors könyvtárba, ezzel tudatjuk a rendszerrel, hogy büszke multisysnc monitor tulajdonosai vagyunk, mire a rendszer a ScreenMode program behívása után immáron engedélyezi a Productivity mód kiválsztását is.

A jó öreg Mountlist már nem használatos. A kompatibilitás érdekében megmaradt, de az új meghajtók (driver-ek) rendszerbe állítása másképpen történik. Minden régi Mountlist bejegyzés most külön fájlba kerül, amelyeknek ikonja van. Ezek foglalnak helyet a DosDrivers könyvtárakban, az eszköz nevét a fájl neve adja, egyébként a szintaxis megegyezik a korábbival. Pl. a "Mount SPEAK:" parancs a Devs/DosDriver könyvtárban a SPEAK nevű fájlt keresi, ha nem találja akkor végignézi a MountList-et. Kitüntetett szerepű a PC0 nevű eszköz, ezen keresztül indíthatjuk el CrossDos-t.

Ezeken kívül rengeteg apróbb változtatás, fejlesztés található az új Workbenchben. Ezekből távirati stílusban: új felbontások az Euro36, Euro72, Super 72 monitormeghajtókon keresztül (multisync monitor szükséges hozzájuk!). Az Asl.library fájl Requester-ének directory olvasási sebessége 2-7-szeresére növekedett. Minden Requester a beállított betűmérettel jelenik meg (Font Sensitive). Megszűnt a DiskDoctor parancs! Az új rendszer már automatikusan javítja a lemezeket közvetlenül a hiba észlelése után. Megszűnt a SetMap parancs! A rendszer alapértelmezésbeli billentyűzetkiosztását az prefs/Input programmal állíthatjuk be. Az adott Shell-hez tartozó kiosztást az új SetKeyBoard paranccsal állíthatjuk. Végre van PostScript nyomtató meghajtó, és nem is rossz!



Ennyi fért a GURUba, azt hiszem kedvcsinálónak elég. Az új operációs rendszerről könyveket lehetne írni, amit persze rövid időn belül - gondolom - meg is fognak tenni.

A 2.1-es WorkBench minden újítása ellenére valószínűleg csak egy állomás, mivel nekem már volt szerencsém látni a Worbench 3.0 teszt verzióját és ki is próbáltam azt a Kickstart 3.0 szintén beta teszt verziójával!

Marinov 'Gaborca' Gábor

HÍREK

Arthur C. Clarke ?!
Neki is Amigája van

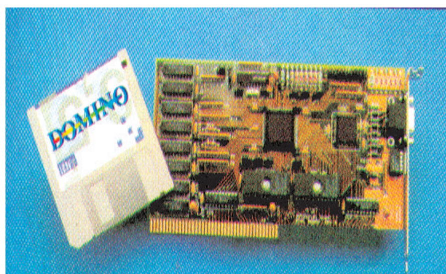
Az amerikai Los Angeles Times január 24.-i (pénteki) számának címlapján egy igen érdekes fotó és egy cikk található. A képen egy Firecracker 24 grafikus kártyával bővített Amiga 3000-es gép szerepel, amelyen éppen a Virtual Laboratories Inc. Vista Pro 2.0-ás szoftvere fut. A gép mellett álló, barátságosan mosolygó úriember sokaknak ismerős lehet: Arthur C. Clarke, a neves író az (2001 Űrodisszeia, Randevú a Rámával, stb. szerzője), és az újságíróknak éppen az A3000-es gépén megtervezett bolygófelszín képeket mutatja. Gratulálunk, de azért írjál is Arthur!

Video Toaster 2.0
Sajnos csak NTSC-ben

Video Toaster - ki ne hallotta volna már ezt a nevet. Az amerikai NewTek hardver-szoftver együttese teljes értékű video studióvá alakítja az Amigát. Jó hír, hogy a közelmúltban jelent meg a Video Toaster 2.0-ás változata. A hardver változatlan, ám a szoftver... a winchesterre installálás után 40 MegaByte-ot foglal el! Ha valaki kételkedik a rendszer lehetőségeiben, nézze meg az Universal által kiadott új filmet a "The Mallers"-t, vagy egy másik filmet a "Tales of Regis"-t. A filmben található digitális trükkök a Video Toasterrel ill. az ImageMaster-rel készültek! Egyébiránt két új Video Toaster hardver is készülőben van: az egyik az A3000-es változat (az eredeti kártya csak A2000-ben működik) és Super Toaster, amelynek D2 ill. HDTV kimenete lesz. Eddig a jó hírek és most a rossz hír: A Newtek belátható időn belül NEM tervezi a Video Toaster PAL verziójának kiadását.

DOMINO
Végre egy 72 Hz-es kártya!

A német X-Pert cég a Visiona után egy újabb szenzácós grafikus kártyát mutat be az Amiga 2000/3000-hez. A DOMINO egy 72 Hz-es FlickerFixer, amely tökéletesen villogásmentes képet biztosít, de nemcsak ennyi! A kártya a következő felbontásokat tudja: 800x600 72Hz 32768 színnel, 1027x768 72Hz 256 színnel, 1120x832 62 Hz 256 színnel (ez utóbbi egyes SUN munkaállomások grafikus felbontásával egyezik meg). Természetesen az összes felbontás NEM-INTERLACE módban értendő! Ha ez nem lenne elegendő, akkor a kártya további tulajdonságai: Workbench 2.0-val kompatibilis programok futtathatók a kártyán! Vagyis a Workbench, PageStream, ProPage, ProDraw, stb. mind ki tudja használni az új felbontásokat! A meghajtószoftver installálása után minden program automatikusan a DOMINO-n indul el. A Custom chip-ek így csak a nem 2.x kompatibilis programok futtatáskor játszanak szerepet, mert ilyenkor a kártya automatikusan visszaadja a vezérlést az Amiga grafikus rendszerének, az AUTO-SENSE mód segítségével. A kártya Zorro II-es bővítőhelyet foglal el és használatához 020 vagy 030-as turbokártyára, vagy Amiga 3000-esre van szükség.



Ára: 698 DM.
A bemutatás időpontja: 1992.09.01.
X-Pert Weiherwiese 27 D-6270 Idstein
Tel.: ++49/6126-3056
Fax.: ++49/6126-54922

Radiance
Egy igazi Ray-Tracer

Készülőben van Greg Ward fantasztikus Radiance nevű Ray-Tracer-ének Amigás változata. A program jelenleg beta teszt fázisban van, a verziószáma 2.0. Ez lesz a program unix változatának hatodik kiadása, Amiga környezetben pedig az első. Ezt a különleges ray-tracert - amelyet nyugodtan nevezhetünk valódi fény-szimulációs rendszernek is - a kaliforniai Lawrence Berkeley Laboratory-nál és a svájci EPFL-nél fejlesztik. Lássuk melyek azok a különleges tulajdonságok amelyek egyedülállóvá teszik:
* algoritmikus minták, anyagok és textúrák * algoritmikus fényforrások * tetszőleges alakú - tehát nemcsak pontszerű - fényforrások használata, ezáltal érdekes "félárnyék" hatás * másodlagos fényforrások generálása a tükröknél * fejlett szórt fény szimuláció

Amint látható a fenti dolgok pontosan azok, amelyek hiányoznak az Amigás - és bármilyen más gépen futó - átlagos ray-tracer programokból. A fejlett szolgáltatások ára, valószínűleg az amúgy is csiga lassúságú algoritmusok további sebességvesztése lesz. Így lemondhatunk a Radiance animációkról, de minden bizonnyal rendkívül élethű képeket készíthetünk majd vele.

Kickstart 2.0
A titkos üzenetek

Bizonyára sokan tudják, hogy az Amiga operációs rendszerének készítői roppant tréfás kedvű fickók: titkos billentyűkombinációkra előhívhatók az általuk elrejtett üzenetek. Nos mint az várható volt a 2.0 Kickstart sem mentes az efféle jópofaságoktól. A500+ tulajdonosok figyelem! A rejtett üzenetek előhívásának módja a következő: indítsuk el a Wokbench 2.0-át a rendszerlemezről, nyomjuk le egyszerre a CTRL, mindkét SHIFT valamint mindkét ALT billentyűt. Nos ha e művelet közben a harmadik kezünk és az egér segítségével a Workbench menüpontok közül választunk, akkor különféle érdekes üzenetek jelennek meg a képernyő tetején (pl. "Végre befejeztük!!!"). Jótanács: ez csak akkor működik, ha egyetlen fiók sincs nyitva a Workbench képernyőn, legjobb ha Reset után próbáljuk ki.

U.i.: Az általam közelről megszemlélt 3.0-ás Kickstart beta teszt verziójáján (nem, ez nem tréfa, mint a GURU első számában), is kipróbáltam és ott nem működik. Tessék lehet újra keresgélni a titkos üzeneteket!

Imagemaster
Könnyebb animációkészítés

Megjelent az ImageMaster új verziója. Jelentős változtatás, hogy az effekteket egy editor segítségével képsorozatokra (animációkra) is alkalmazhatjuk, nem kell külön-külön minden képhez beállítani azokat.

Marinov 'Gaborca' Gábor



Impact Vision 24

A legnagyobb - és legmegbízhatóbb- Amiga hardver kiegészítő gyártó a Great Valley Products (GVP) 1991 szeptemberében tört be a grafikus kártya - video piacra fantasztikus multimédia eszközével az Impact Vision 24 -el.

Ez az első olyan kártya, amelyet kifejezetten az A3000-es gyors Video Slot-jához terveztek. Az A2000-es tulajdonosoknak sem kell elkeseredniük: egy adapter kit-el a ők is használhatják az Impact Vision 24 (IV24)-et. Lássuk miket is tud az IV24!

FrameBuffer

* 1.5 MB memóriával rendelkező FrameBuffer, 16.8 millió szín megjelenítése max. 768x625-ös felbontás mellett, vagy Double Buffer mód, ekkor két 4096 színű kép lehet egyszerre a memóriában.

FrameGrabber

* Valós idejű képdigitalizáló. Ez a kicsit erőltetett fordítás (Real Time Framegrabber), azt jelenti, hogy egy videóforrás egy képkockáját a kártya 1/25-öd másodperc alatt képes digitalizálni. Így például ha egy mozgó képsorból akarunk egy képet, akkor nem kell a videót megállítani, a képet kikockázni. Ez nem azt jelenti, hogy egy mozgó képsort is le lehet digitalizálni (pl. 24bites animációk készítése filmről). Ezt Amigán ma egyetlen szoftver/hardver sem tudja.

FlickerFixer

* Az IV24 - ha egy monitorral használják - akkor megszünteti az Amiga interlace ill. a 16.8 millió színű nagyfelbontású képek villogását. Ilyenkor a sorfrekvencia duplázódik (15.625 Hz->31.250 Hz), így ezt a szolgáltatását csak multisync monitoron élvezhetjük.

PIP

* Kép a képben rendszer. Az IV24 egy külső videójel képét az Amiga képernyőre tudja keverni 4096 színben. Az ablak méretét valós időben változtathatjuk, kimerevíthetjük. A fordított PIP módban a háttérben a videókép látszik, és a Workbench képernyő található a kis ablakban! Ez a funkció kiválóan hasznosítható különböző oktató, tájékoztató, multimédia rendszerekben.

Genlock

* Composit és Component (RGB + Sync) Genlock. A IV24 16.8 millió színű képét szabadon keverhetjük egy külső videójelre a beépített genlock segítségével. A képek keverését szabályozhatja egy külső digitális jel (External Key) vagy az Amiga képernyő tartalma (Amiga Pixel Switch).

VIU

* Video Interface Unit. Ez egy külső eszköz amelyet minden IV24-hez mellékelnek (a régebben vásároltakhoz ezt még nem adták, ám a regisztációs kártya ellenében a GVP ingyen elküldi a VIU-ot). Ez a kis szerkenytű Composite video és/vagy S-VHS videó jelből RGB jelet állít elő (RGB Splitter), amelyen keresztül elérhetjük az IV24 digitalizálási ill. PIP funkcióit.

A kártya RGB, Composite és S-VHS video kimenetekkel rendelkezik.

Ennyit a Hardverről. Amint látható az IV24-nek nincs miért szégyenkeznie, bátran megállja a helyét bármely gépen használatos FrameBuffer-ekkel szemben.

Ami talán egy kicsit hiányzik belőle, az a alpha-channel, ez különösen a 24 bites képek videóra keverésénél javítaná a minőséget. Mivel a GVP a legnagyobb, a szoftver gyártókat sem hagyta hidegen az IV24. Sok program jelent meg hozzá, és még több van amelyik támogatja a használatát. Az ADPro már időtlen idők óta rendelkezik IV24 Loader-el és Saver-el, A Caligari Broadcast is közvetlenül a kártyára generálja a képet, és persze a TVPaint - népszerű 24bites rajzolóprogram - IV24 vá£tozata is már rég kapható. A pletykák titokban már terjednek a Deluxe Paint IV24 verziójáról, amely természetesen 16.8 millió színt használ. Az Impact Vision azonban már a megjelenésekor is sok programot mondhatott a magáénak, ugyanis a kártya megvásárlásakor a következő szoftvereket kapjuk:

Caligari IV24

* Ugye nem kell bemutatni a Caligari-t, minden idők leglátványosabb 3D-s modellező rendszerét. Ebből a változatból hiányzik az animációkészítés lehetősége és kisebb korlátozások vannak beépítve. Ezen kívül a program teljesen megegyezik a $4000 értékű Caligari Broadcast-el!

Scala IV24

* a méltán híres multimédia programcsomag IV 24-hez mellékelt vá£tozata. A genlock segítségével könnyen és gyorsan készíthetünk vele feliratokat, állíthatunk össze bemutatókat.

Macropaint IV24

* 24 bites rajzolóprogram. Talán ez a leggyengébb része a IV programcsomagnak. Nehézkesen kezelhető, nem megbízható, szegényesek a funkciói. A GVP már bejelentette a program javított változatát, amely hamarosan megjelenik.

Control Panel

* Jól megtevezett grafikus felületét használva válthatunk az IV különböző módjai között.

Egy friss hír (92 Július): a GVP bejelentette Mirage nevű 24 bites képfeldolgozó és rajzoló programját amely természetesen az IV24-en is fut. Szenzációs újdonság benne az ImageMaster-ben megismert Metamorphosis továbbfejlesztett változata, amely képes átalakítást végezni mozgóképek között is! A programról részletesen olvashatsz majd a GURUban.

Mindent összevetve az IV24 egy megbízható, hatékony eszköz a videografikával foglalkozók számára. A GVP (Amigás körökben) szokatlan megbízhatóságával, marketing politikájával és felhasználó-centrikusságával biztosítja, hogy az Impact Vision a jövőben is a legjobb grafikus kártyák között marad.

A kártya ára ára németországban 4500 DM körül van.

GVP 600 Clark Ave., King of Prussia PA 19406 USA Tel.: (215)337-8770 Fax: (215)337-9922

Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMOLOGIA

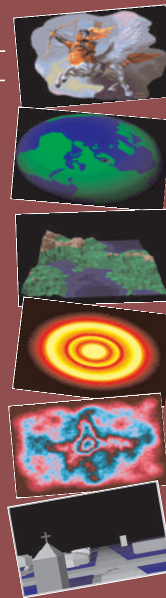
Szerkesztőségünknek a nyár folyamán megadatott, hogy két főbb eseményre is ellátogathasson. Elsőként a június végén Dániában megrendezett Hurricane Demopartyra, majd egy hónappal később a Helsinkiben Assembly'92 néven megtartott Rebels-Complex konferenciára. Mindkét összejövetelt a profi szervezés és a magas színvonalú produkciók jellemezték. A látogatók száma az első esetben meghaladta az ezret, míg Finnországban is többszázan voltak jelen. Egyetlen szépséghiba volt csupán; a dán party szervezői elfelejtették átadni az előre beharangozott hatalmas nyereményeket, ezzel nem kis csalódást okoztak a versenyben résztvevő csapatok számára.

Guardian Dragon II/Kefrens: Az idei nyár legnagyobb szenzációja ez a kétlemezes trackmo. Az előző rész felemás fogadtatása után a folytatás megnyerte a dán party demoversenyét. A munka nagyobb részét a szokásos Laxity (code), S.L.L (zene) és R.W.O (grafika) féle trió végezte. A programban bemutatott jelenetek őrült dinamikáját, már csak a két zene pergő ritmusa fokozza tovább. Az olyan rutinok, mint a 3D-ben változó és mozgó színes sakktábla, realtime fullscreen zoomer, vagy a 96 oldalú glenzvector és különböző grafikák perspektívikus megdöntése, szinte másodpercenként váltják egymást. A vektorkörök után bevezették azok mintás változatát is. A demo egyik leglátványosabb jelenetében egy középen elhelyezett gömböt különböző pályákon mozgó RGB fényforrásokkal világították meg, s az így létrejövő hatást szimulálták. A program végén egy új shadedots fractalrutinnal és egy különös, Kefren fáraó korát idéző vektorvárossal ismerkedhetünk meg.

Sound Vision/Reflect:

Helsinkiben az első helyet meglepő teljesítménnyel egy eddig ismeretlen csapat szerezte meg. A programra a gyors, szinte lehetetlennek tűnő rutinok jellemzőek. Ezek közé sorolhatjuk a teljes képernyős forgó Földgömböt, a lightsourced vectorcityt, a hét azonos középpontú, azonban különböző forgásirányú és méretű vectorkockát, és az utoljára bemutatott fractal domborzati rutint. Emellett a profi zenei és grafikai munka is említésre érdemes.





Optimum Fuckup/Sanity: A németektől már régen nem láthattunk színvonalas alkotást, így igazi meglepetést jelent ez a rövid file-os demo. Chaos ismét megmutatta, hogy nem akármilyen coder. Voltaképpen a Jesterday musicdiscben bemutatott zoomer továbbfejlesztett változatának ezernyi képességével kápráztatja el a kíváncsi szemlélőt. Logok, képek és scrollok hosszú tömött sorban forognak, távolodnak ill. közelednek a perspektíva minden törvényének engedelmeskedve. Akinek ettől sem esik le az álla, az vagy nem ezt a demot látta, vagy egyszerűen lamer!



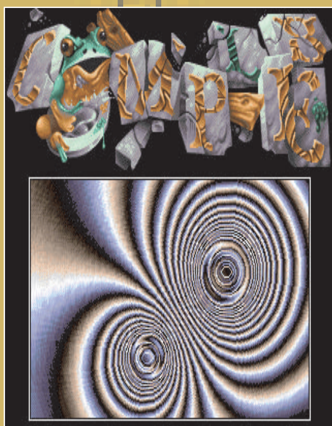
Point Blank/Andromeda: A csoport eddigi legrövidebb trackmoja, szintén Dániában jelent meg a Dubble Trubble Dezign gondozásában. Elsőként néhány szétrobbanó vectortestet mutatnak be, majd láthatunk egy megagumikockát, és a Melon rugalmas, csillagmintás labdájának feljavított verzióját. A DOS-ban bemutatott fekete/fehér mintás vectortetraéder után most találkozhatunk a kockásított változattal is. Sajnos a mind zeneileg, mind ötlet terén lendületesen kezdődő demo a vége felé mintha ellaposodna. Az aggódó rajongók megnyugtatása érdekében közöljük, hogy szerkesztőségünk exkluzív előzetest látott a csoport Karácsonyra készülő nagyobb lélekzetű alkotásából.

S.O.S/Melon Dezign: A dinnye ismét visszatért egy újabb ka-



kukktojással. Akik látták a Human Targetet, azok most sem fognak csalódni, hisz a programot ismét az új ötletek parádéja, őrült zene és sajátos (melon) design jellemzi. A rutinok többsége egyszerűen szavakkal le sem írható.. mozog, forog és nagyon szines... A gelvector után most bevezettek egy ruganyos polygon testet, majd új típusú shadebobokkal és egy forgásszimetrikus, változó alakú cycle effektussal rukkoltak elő. Az Anarchyval egyidőben ők is megvalósították két polygon összefésülését, majd az utolsó részben négy fémgolyón tükröződő circle scrollal ismertetnek meg, amit egyszerű realtime raytracingnek is tekinthetünk.





Delirium/Complex: Talán ez az egyik legaktívabb finn csapat. Demot demora halmoznak, mindezek mellett havonta megjelentetnek egy mostanában igen sikeres lemezújságot Maggy néven. Nos, a Delirium első igazán látványos jelenetében egy realtime animált cycle effektust láthatunk. Ilyet korábban még senkinek sem sikerült elérnie, csakúgy mint azt a zoomert, amely egy 16 színű kép 64*64-es területét egy domború lencsén keresztül nagyítja fel. A programot egy átlagosnál jobb vectoros űrjelenet zárja.

Jean

Aabsolute/Soc.Brigade:

Ha a legjobb magyar demok közt versenyt rendeznénk, annyi bizonyos, hogy ez a program dobogós helyezést érne el. Ez a technikailag igen magas szinvonalú alkotás szinte kizárólag egyetlen ember, a magyar amiga scene ősatyjának és egyik legaktívabb tagjának érdemeit dicséri. Mondhatnánk azt is, hogy ADT programozta, rajzolta, szerkesztette, és terjesztette. A több mint tíz, többségében új ötleteken alapuló rész zenei aláfestéséért Ern0, valamint a raytracing betétekért Hamlet & Popeye felelősek. A munka nem volt hiábavaló, hisz a trackmo elsőként a történelem során egy, külföldi partyn az előkelő negyedik helyezést érte el. Gratulálunk!



Demo News:

Több különös vectorvilágot mutat be a finn Nikki Corruption egy lemezes demoja, a Piece Of Mind. A program sebessége és az animációk minősége egyaránt kiemelkedő. Angliába kalauzol bennünket a Digital file-os polygonvilága, a Chameleon. Furcsa új megoldással jelentkezett az X-Trade. A két lemezes Color Crime slideshow és musicdisc is egyben, s mitagadás nem is túl rossz! A Black'N'White Slideshow második része is megérkezett. A kiadó Drifters ezúttal két lemezt telített meg, s a képek megjelenítésének rendszerén is változtatott. Egy merevlemezre installálható grafikai demoval rukkolt elő a dán Dreamline Designs. A Discrimination raytracing képeket, animációkat, meztelen néniket és ezek kombinációját tartalmazza. Ígéretük szerint, hamarosan megjelenik a második rész is. A TSB francia diviziója "Dreams", a Psyhotic "Muzak Dreams", míg egy új csapat a Freestyle "Perfect 5" címmel adta ki legújabb zenegyűjteményét. Az utóbbi időben a technolemezek egész áradata lepte el a scenet. A Paradise kiadta a No Brain No Paint és a Techno Towert, a Quartz a kétlemezes Project Technot, valamint a Tekknobert, a Wildfire Records gondozásában jelent meg. Kellemes animációval indul a Suspect által kiadott Immortal Visions nevű közepes minőségű trackmo. Hasonló kategóriába tartozik, azonban tartalmaz néhány ötletes megoldást a holland Mega Industries egy lemezes demoja, a Good Intentions. Feltűnt az Autumn Nights folytatása, a Palace második musicdiscje is. Végül egy örvendetes hír azoknak, akik szeretik a toplistákat. A korábban sajnálatosan megszűnt Eurochart, most a dán Static Bytes gondozásában jelenik majd meg minden második hónapban. A következő szám októberre várható, úgyhogy addig is viszlát!







S.U.B.

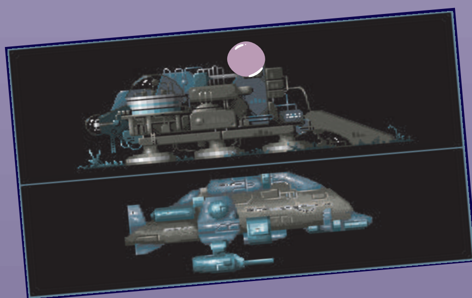
Most egy olyan játékról közlünk riportot, amelyet a GURU magazin segítségével sikerült eladni. Így Parádon Kristóf Andrással készítettünk riportot.

GURU: Kérlek mutasd be a kis csapatodat, akikkel a S.U.B. c. programot fejlesztitek.

K.A.: Well. A "kis" csapat 7 főből áll. A programot ketten írjuk: jómagam (Kristóf András azaz Absurd) és Tasnádi Zoltán nevű barátom, alias Frank Einstein of 23C. Én csinálom a favágómunkát, ő pedig azt, amihez ész kell (vektor rutin, ellenség intelligenciája). A grafikát hárman alkotják: Nexus 6, Michel Angelo és egy Joe nevű illető. Nem AZ a JOE, de azért ő sem rossz. Még ketten maradtak, ők a PC verziót készítik. Név szerint Molnár Károly és Paksa Attila.

GURU: Mikor "merült" fel az ötlet, hogy játékot írjatok és mennyi idő telt el, míg kézzelfogható demo készült?

K.A.: Az, hogy játékot kellene írnunk, akkor vált világossá, mikor rádöbbentünk, hogy lassan meg kellene élnünk valamiből, de a programozáson kívül nem értünk semmihez. Tehát vagy ezt a tudásunkat teszzük pénzzé vagy megyünk csövezni... Az eredetileg tanult szakmáink ugyanis nem kecsegtettek valami fényes jövővel. Programozással vagy számítógéppel egyikünk sem foglalkozott hivatalosan. A játékötlet bennem merült fel, a katonaság iszonyúan hosszú egy éve alatt. Ahogy leszereltem, 1991 novemberében, azonnal elkezdtem gépre vinni az ötletet. Frankie csak 1992 februárjában kapcsolódott a fejlesztésbe, ez az ő leszerelésének dátuma. Az első, kezdetleges demóverzió májusban készült el, ezt vitted ki egy angol AMIGA szakkiállításra és fantasztikus szerencsénkre már akkor ránk mosolygott a szerencse: egy brit cég komolyan kezdett érdeklődni a software iránt. Ezután több hónapos, lassú levélváltás és információcsere vette kezdetét, míg végre sikerült összehoznunk a szerződést. Most itt tartunk, keményen dolgozunk és úgy tűnik, minden a legjobb úton halad.



GURU: Ha már ennyire körbejártuk a témát, úgy gondolom, érdemes egy pár szót ejteni magáról a játékról is. Milyen kategóriába tartozik, mivel jobb mint az elődei?

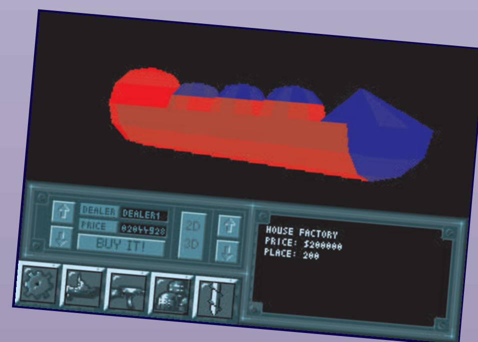
K.A.: Hmm. Leginkább a harci-stratégiai kereskedőjátékok népes mezőnyébe sorolnám a fejlesztésünket, vagyis hát egy kevert kategóriájú játékról van szó, akciórészek nélkül. Hasonló kategóriájú játék talán az Overlord és a Deuteros. A storyról néhány szó: a játék a tenger alatt játszódik, a mi civilizációnk romjain felépült új világban. Alapvetően a tenger alatti világ dominál majd az egész játék során. A kereskedelem -a felszín drasztikus megváltozása miatt- tengeralattjárók segítségével folyik. A játék során több rivális is feltűnik, akikkel jobb-rosszabb kapcsolatot lehet kialakítani, az érdekeinknek megfelelően. Persze ez a labilis világ sok érdekes fordulattal fogja meglepni a játékost és igencsak fel kell majd kötni a békauszonyt, hogy valaki megfeleljen az elvárásoknak és végigélhesse a megrázó végkifejletet. A technikai újdonságokról is szeretnék szólni néhány szót. A játékban végig dominál a vektorgrafika, minden objektum (tengeralattjáró, bázis, fegyver) megtekinthető 3d (16 színű) és 2d (32/256 színű) nézetből is. Mivel elég sok hajót és bázist kell kontrollálni a játék folyamán. Megpróbáltunk új rendszerű irányítást kitalálni, remélem, élesben is olyan jól fog működni mint a tesztek során. Végül azt hiszem, a fejlődésre képes ellenséges intelligencia is megér majd némi figyelmet...

GURU: Ha jól tudom a program a tervek szerint novemberre kész lesz. Terveztek-e folytatást, vagy találkozunk a Bahamákon?

K.A.: Igen, a program novemberre 100%-ig kész lesz. Folytatás igen valószínű, de semmiképp sem az lesz a következő programunk, mert már most rám jön a sikongató lábrázás a tengeralattjáróktól és a stratégia-programozástól egyaránt. Lehet, hogy közben írunk egy shoot-em everywhere-t. Bahamák? Rendben van, csak ne tengeralattjáróval kelljen menni...

GURU: Mit tudnál azoknak javasolni, akik most kezdenek bele a játékkészítésbe, mit hogyan csináljanak?

K.A.: Whoooaaahh... Hát, gondoljátok meg, mibe vágtok bele. Mindenképpen kell valamilyen komoly programozási múlt, mert egy játék írása össze sem hasonlítható egy demo megírásával. Míg ott inkább az ötletek sziporkáznak és egy-



egy cool rutin köré épül fel a dolog, egy játéknál főleg a hosszú, unalmas rutinok megírása dominál, amelyeknek még a 10.000. sor után is együtt kell működniük a többivel és a másik programozó által megírt dolgokkal. Mindenképpen kell valaki, aki összefogja a dolgokat és az sem árt, ha a játék minél több Amiga típuson működik. De a legeslegfontosabb, hogy a játék minden apró részletét meg kell tervezni, még mielőtt bekapcsolnád a masinát, mert borzasztó dolgok fognak történni, ha valamit közben kell kitalálni. Erről tudnék mesélni...

GURU: Köszönöm az interjút és sok sikert kívánok a további munkához.

Masell





Augusztus 21-én Düsseldorfban az ATARI Messe-n láthatta meg először a nagyközönség az új ATARI háziszámítógépet a FALCON 030-at.

A FALCON 030 minden tulajdonságában messze felülmúl minden eddigi, a home computer kategóriában megjelent számítógépet, de elsősorban grafikai és hangfeldolgozó képességével - melyek a professzionális multimédia számítógépek közé emelik - tűnik ki azok közül.

A FALCON 030 külsőleg alig különbözik az eddig ismert ATARI háziszámítógépektől. A gépre rápillantva a legszembetűnőbb változás (az elődeihez képest) a billentyűzet sötétszürke színe és az ATARI felirat színes betűi (az utóbbiakról a kiállítás legtöbb látogatójának az volt a véleménye, hogy nagyon "feldobják" a gép kinézetét). A hátlapon található csatlakozási helyek viszont sejtetik, hogy a szerény külső rendkívüli belsőt takar. A FALCON-on megtalálhatóak az ST egér és joystick csatlakozói (sajnos ezek ugyanarra a nehezen hozzáférhető helyre kerültek ahol az ST-n voltak), a 2 STE kompatibilis bővitett joystick csatlakozó (ahová további 4 joystick, analóg joystick, fényceruza, fénypisztoly és egyéb játékkellékek illeszthetőek), a CARTRIDGE csatlakozó, a MIDI csatlakozók, a serial és paralel portok valamint a TV kimenet. Ebben a kategóriában újdonság a MEGA STE és a TT típusokról jól ismert LAN (Local Area Network) hálózati csatlakozó, mely a FALCON hálózatokban való alkalmazását is lehetővé teszi.

A monitor csatlakozó újfajta formát öltött, ahová egyaránt illeszthetőek az ATARI monochrome és RGB monitorok, valamint bármilyen szabványos VGA monitor. A monitor csatlakozón nem csak kimenetek kaptak helyet, hanem a GENLOCK-hoz szükséges külső órajel bemenete is itt található. A jól bevált ACSI-DMA csatlakozót egy SCSI-II típusú váltotta fel, mely rendkívül praktikus és olcsó lehetőséget kínál külső winchesterek, scannerek és más DMA eszközök csatlakoztatásához, de az ACSI elhagyása problémát fog okozni azoknak, akik komolyabb kiépítésű ATARI gépparkjukat kívánják a FALCON-nal kiegészíteni, ugyanis az ATARI által eddig gyártott winchesterek és lézer nyomtatók csak az ACSI portra illeszthetőek. A gép hátlapján a legnagyobb feltűnést három új csatlakozó keltett, a sztereó mikrofon és fejhallgató csatlakozója, és egy DSP feliratú csatlakozó, melyek szerepére a gép belsejének ismertetésénél térünk ki.

A FALCON 030 központi processzora egy 16 MHz-es órajellel működő 32 bites MOTOROLA 68030-as, melynek köszönhetően, a FALCON a világ legelső 32 bites háziszámítógépe. Meglepő viszont a "csupán" 16 MHz-es órajel, mely egy 68030-as esetében már komoly sebességet jelent, de az ATARI TT 68030-asa 32 MHz-el dolgozik. A FALCON "lefékezésének" valószínűleg az az oka, hogy a gyártó nem akarja, hogy az a TT konkurense legyen mindaddig, amíg a TT-re nagyobb a kereslet, mit amennyit gyártani képesek belőle. A gép teljesítményét nagymértékben növeli viszont a MOTOROLA DSP 56001 típusú digitális szignálprocesszor és az opcionális MOTOROLA 68881 vagy 68882 tipusú lebegőpontos aritmetikai koprocesszor.

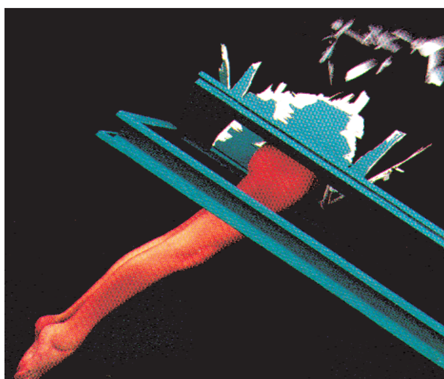
A DSP-ről egyenlőre kevés információnk van, az viszont biztos, hogy a FALCON kiemelkedő audio-vizuális képességeit ennek a processzornak köszönheti. Annyit mindenesetre sikerült megtudni, hogy a DSP órajele 32 MHz, 96 kbyte statikus RAM-ot tartalmaz (összehasonlítási alapul: a világhírű NEXT professzionális számítógép DSP-je 16 kbyte statikus RAM-mal rendelkezik), adatfeldolgozási sebessége 16 millió utasítás másodpercenként.

Az eddigiekben már több utalás történt a FALCON különleges audio-vizuális tulajdonságaira, vizsgáljuk most meg ezeket részletesen.

A video-hardware nem hagyatkozik kizárólag a DSP-re, hanem egy 16 MHz-es órajelű BLITTER grafikai koprocesszort is tartalmaz. A FALCON színpalettája 262144 színű, melyből egyidőben, technikai trükkök (mint pl. rasztermegszakítás) alkalmazása nélkül is 65536 jeleníthető meg. Az alkalmazható képfelbontások nincsenek megkötve, csak standard érté-

kek vannak megadva, melyektől tetszőlegesen eltérhetünk az úgynevezett hardware overscan használatával. A képfrekvencia is tetszőlegesen változtatható és külső órajelhez is igazítható, ami lehetőséget nyújt a GENLOCK-olásra (a számítógép képének más képelőállító eszközhöz való szinkronizálása, mely lehetővé teszi például a két kép összemontírozását és egyéb video-effektusok megvalósítását). A videostúdiókban való alkalmazást támogatja az is, hogy nemcsak folytonos, hanem interlace-elt képmegjelenítés (a TV technikában használatos képmegjelenítés, mely a páros és a páratlan képsorokat külön félképekben jeleníti meg) is lehetséges, mely önmagában idegesítően vibráló képet állít elő, de más videoeszköz képéhez keverve jobb képminőség érhető el. A képkódolás NTSC és PAL kóddal egyaránt lehetséges. Természetesen a hardware-scroll, az ST formátumú képmegjelenítés és az STE sorozat egyéb video-funkciói a FALCON-ban is megtalálhatóak. Az audio hardware is tartalmazza mindazt amivel a FALCON elődei rendelkeztek, nevezetesen a 3 csatornás PSG és a 8 bites sztereó PCM hanggenerátorokat, de mindez kiegészül egy 16 bites 8 csatornás sztereó A/D - D/A átalakítóval, melynek frekvenciaátvitele 50 kHz-ig terjed (összehasonlítási alapul: a CD lemezjátszók 16 bites D/A átalakítójának frekvenciaátvitele 44,1 kHz). Az A/D átalakítóval a mikrofon bemenetre juttatott hangok alakíthatóak digitális jelekké, a D/A átalakítóval pedig digitális jelekből állíthatunk elő hangot. A hangfeldolgozás szabadon programozható, így például a három hangképző áramkör által előállított hangok tetszőleges módon való multiplexelése, valamint adatutak beállítása (pl.: mikrofon -> DSP [átalakítja] -> fejhallgató kimenet) is lehetséges.

A FALCON az adattárolás területén is nagy előrelépést jelent. RAM-ja alaplapon 16 MByte-ig bővíthető, ezenkívül az alaplapon egy tetszőleges méretű RAM-bővítőkártya csatlakoztatására is lehetőség van. A beépített lemezmeghajtó 3,5", 1,44 MByte-os, de a kontroller az új 2,88 MByte-os lemezmeghajtók kezelésére is alkalmas. A gépben helyet kapott egy 2,5"-os IDE-buszos winchester is, melynek mérete opcionális (az általam kipróbált gépben kb. 66 MByte-os volt). Akinek mindez nem elég az a belső bővítő-csatlakozón keresztül tetszőleges grafikai vagy egyéb funkciójú bővítőkártyával egészítheti ki gépét, valamint a DSP csatlakozót (többek között) az alábbiakra használhatja: nagysebességű soros adatátvitel (8 Mbaud); lézernyomtató direkt vezérlése; külső audio-hardware csatlakoztatása; faxmodem; videodigitalizálás. A FALCON 030 operációs rendszere - a MultiTOS - a gép 512 kByte-os ROMjában kapott helyet. A MultiTOS egy multi-tasking operációs rendszer (olyan ope-



rációs rendszer, mely egyszerre több program futtatását teszi lehetővé), mely egyaránt használható GEM felhasználói felülettel és tetszőleges parancssorértelmezővel. A FALCON 030 alkalmazható UNIX munkaállomásként is, de a UNIX felhasználói felületét a ROM-ja nem tartalmazza (vagy legalábbis nekem nem sikerült előcsalogatnom onnan). Úgy gondolom, hogy a FALCON 030 legszebb tulajdonsága az ára. Az ATARI Messe előtt csak annyit lehetett tudni, hogy a gép kevesebb mint 2000 DM-be fog kerülni. A kiállításon már 1500 DM körüli árról volt szó (az viszont nem volt egyértelmű, hogy ennyiért kapják majd a kereskedők vagy ezt az eladási árat javasolja számukra a gyártó).

Midenesetre ez a kb. 75000 Ft-nak megfelelő összeg ezért a teljesítményért, úgy érzem nagy gondot okoz majd a konkurenciának és sok örömöt a vásárlóknak, főleg ha figyelembe vesszük azt is, hogy ezen az áron az újdonságot is megfizetjük, aminek elmúltával az ár is csökkeni fog.

Klettner Péter

Rendszerarchitektúra:
- CPU: MOTOROLA 68030, 32 bites, 16 MHz órajel, on chip cache;
- FPU: MOTOLA 68881/68882 opcionális;
- Grafikai koprocesszor: BLITTER, 16 MHz órajel;
- Digitális szignálprocesszor: DSP 56001, 32 MHz órajel, 96 kByte statikus RAM, 0 waitstates;
- RAM: alaplapon max. 16 MByte opcionális;
- ROM: 512 kByte.

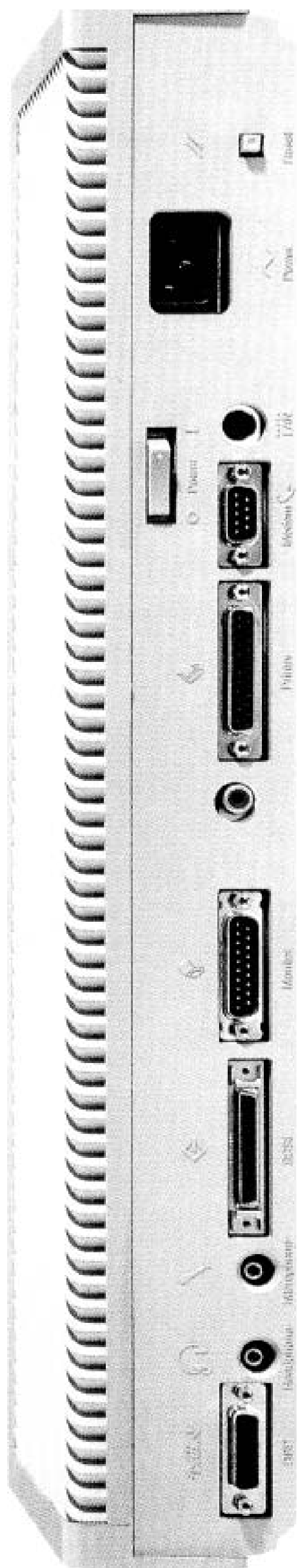
Video hardware:
- Flexibilis video-alrendszer VGA, RGB és TV kimenettel;
- GENLOCK;
- PAL és NTSC kódolás;
- Minden ST/STE üzemmód;
- VGA standardfelbontások:
  640x480 (256 szín),
  320x480 (65536 szín),
  320x480 (32768 szín+overlay);
- RGB/TV standardfelbontások:
  768x480 (256 szín),
  768x480 (65536 szín),
  768x480 (32768 szín+overlay);
- 262144 színű színpaletta;
- Hardware overscan;
- Hardware scroll;
- Interlace lehetőség RGB/TV módban.

Audio hardware:
- 3 csatornás PSG hanggenerátor;
- 8 bites sztereó PCM hanggenerátor;
- 16 bites 8 csatornás sztereó A/D-D/A átalakító, frekvenciaátvitel 50 kHz-ig, dinamika 144 dB;
- Nagyteljesítményű multiplexer.

Csatlakozások:
- Paralel port / Serial port;
- MIDI in, - MIDI out/thru;
- CARTRIDGE;
- SCSI-II;
- DSP;
- LAN;
- TV, RGB és VGA monitor;
- 2 standard egér/joystick port;
- 2 STE kompatibilis joystick port;
- Sztereó hangbemenet/hangkimenet.

Háttértárak, bővítési lehetőségek:
- 2,88 MByte-os floppy controller;
- Beépített 3,5"-os 1,44 MByte-os floppy drive;
- Belső IDE-bus;
- Beépített 2,5"-os winchester (opcionális méretÓ);
- SCSI-DMA;
- Belső bővítő-bus minden fontos CPU, busvezérlő, interrupt és órajellel;
- Belső RAM bővítő-bus. Egyebek:
- 95 billentyűs tasztatúra;
- 300 dpi-s egérkezelés;
- beépített elemmel védett óra.

A Falcon csatlakozói



LAN csatlakozó (MEGA STE és TT030 kompatibilis)

Modem csatlakozó

Printer

TV

Monitor

SCSI II csatlakozó

Mikrofon

Fejhallgató

DSP 56K

Grafikus kártyák

Az idei düsseldorfi kiállításon meglepődve tapasztalhatta a látogató, hogy hányféle grafikus kártyát lehet kapni ATARI MEGA STE-hez és TT-hez, a tavalyi egy-két típushoz képest. Sok ATARI felhasználó nincs megelégedve az ST nyújtotta felbontásokkal, főleg a DTP és CAD felhasználóknál lehet akadály a 640*400 monochrome felbontás. Nekik nyújthat nagy segítséget egy jól megválasztott kártya és persze egy monitor. A MATRIX cég sokféle kártyát forgalmaz, ezek közül a legolcsóbbak a COCO, MOCO és MICO névre hallgatnak. Ez nem három kismajom neve, hanem három, főleg DTP felhasználóknak kifejlesztett, INTEL 82786-os grafikus processzorral felszerelt kártya. A COCO (Color Controller) 1MB tárral rendelkezik, maximálisan 256 színnel 700*500 felbontásban, 70 Hz-es képfrissítési frekvenciával. Monochrome üzemmódban 912*688, míg a virtuális felbontása 3264*2464. A MOCO (Mono Contoller) monochrome módban 1280*960 a felbontása. A MICO (Mixed Controller) ugyanazt tudja mint két társa, csak egyben. Mind a három kártya fel van szerelve hardver zoom-mal, áruk 1100 és 1500 márka között van. Aki több pénzt szán rá, hogy több szolgáltatást kapjon, azoknak ajánlható a MatGraph C75 ZV és C110 ZV típusú kártyák, 2500 és 3500 márka között. Itt a paletta már 16.7 millió szín közül választható. 256 színnél a felbontása 1280*960, míg monochrome-ban 4096*4064. Ugyanúgy van bennük hardver zoom, így a kép akár 16-szorosára is nagyítható. Ezekhez a kártyákhoz SONY Trinitron monitort ajánlanak a készítői. A kártya paraméterei szoftverekből állíthatóak. Aki még többre vágyik - persze még többért -, azok választhatják a MathGraph TC1206 vagy TC1006 típusú TRUE COLOR kártyákat, melyek "alacsony" felbontása 832*624, melyben bármelyik képpont színét 16.7 millió szín közül lehet kiválasztani, és mindezt 100 Hz-es képfrissítésnél. Legmagasabb felbontása a 4608*3600. A kártyákba TMS 34020 grafikai processzort építettek be, 2MB gyors videomemóriát és persze a zoom-ot, mindezt 2700 és 4200 márka között. Ugyancsak MEGA STE-hez és TT-hez ajánlja a SANG cég a Mega-VISION 300-ast. Felbontása szinte szabadon választható, bármilyen analóg RGB színes monitorhoz csatlakoztatható. Természetesen megtalálható benne a TRUE COLOR üzemmód, 640*400 felbontásnál 16.7 millió színnel a képernyőn. A kártya lelke egy INMOS G300-as, amelyben egy frekvenciaszintetizátor, univerzális képformátum-generátor és egy rugalmas színpaletta van integrálva. A kártya képes gamma-korrekcióval a képfelépítési hibák javítására, valamint megtalálható rajta egy GENLOCK csatlakozó is. 1MB gyors VRAM videomemóriája van. A paraméterek itt is szoftverből változtathatók. Ezek a kártyák csak MEGA STE-hez és TT-hez használhatóak, de MEGA ST-hez is lehet kapni már 900 márka felett.

Mezei Gábor

A Wilhelm Mikroelektronik GmbH által gyártott Spektrum grafikus kártyák ára 1100 DM körül mozog. A legjobb ezek közül a Spektrum 1 TC típus, mely 16777216 szín egyidejű megjelenítésére képes, maximális felbontása 1600*1280 pixel, képfrissítési frekvenciája 130 Hz-ig növelhető és hardware- zoommal is rendelkezik. Egyaránt beépíthető TT, MEGA STE és MEGA ST gépekbe is.

ICD vezérlőkártyák ATARI Computerekhez

Az ICD AdSCSI ST, AdSCSI Plus ST és az AdSCSI Micro ST vezérlőkártyák lehetővé teszik hard drive csatlakoztatását az Atari ST és Mega computerekhez. Az AdSCSI ST sorozat vezérlőkártyái és szoftverei egyedülálló előnyöket jelentenek az Atari felhasználók számára. Ezekkel a vezérlőkártyákkal működő hard drive rendszer lehetővé teszi nagy mennyiségű adat gyors, megbizható, kényelmes elérhetőségét a computer számára. Egyetlen más hard drive rendszer sem kínál nagyobb tárolási kapacitást és gyorsabb adatelérést.

Link - A legkisebb külső SCSI vezérlőkártya az összes Atari ST computerhez

A link segítségével kényelmesen csatlakoztathatunk külső SCSI eszközöket az Atari ST computerekhez. Optikai drive-ok, Magneto-optikai drive-ok, CD-ROM drive-ok, melyek eddig csak az Apple Macintosh, IBM-PC, Commodore Amiga, NeXT, Atari TT, Falcon és más computerekhez voltak elérhetők, most bármely Atari ST modellhez (ST, STE, Stacy, STBOOK) is használhatók a DMA (ACSI) porton keresztül. Nincs installálási nehézség, csak be kell dugni és már használható is.

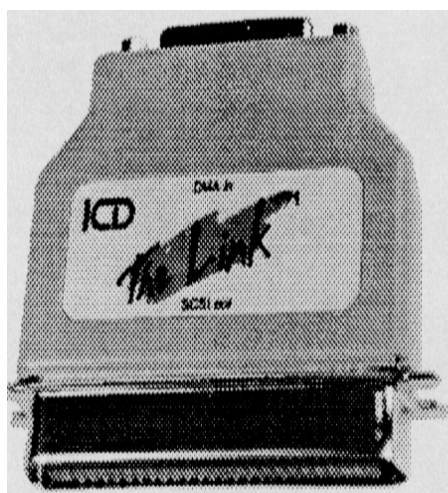
AdSCSI Micro ST 1.3 x 2.7 inch nagyságával a legkisebb SCSI vezérlőkártya. Tipikusan a MEGA computerekbe beépíthető. Az AdSCSI Micro ST kit: AdSCSI Micro ST vezérlőkártya, egy 3.5 inch méretű tartósín belső hard drive-hoz, belső DMA kábel, Drive tápkábel, meghajtó szoftver, kézikönyv.

AdSCSI Plus ST Fele akkora méretű SCSI vezérlőkártya, mint az eredeti Atari vezérlőkártya. Külső SCSI eszközök csatlakoztatására. Az AdSCSI Plus ST kit: AdSCSI Plus ST vezérlőkártya, 3 csatlakozós DMA kábel, DC tápkábel, meghajtó szoftver, kézikönyv. Az Advantage ST széria meghajtó szoftverének segítségével drive-onként 64 és összesen 128 partíció kezelhető. A kezelhető legnagyobb partíció mérete fél Gigabyte TOS 1.4-el és 256 Megabyte régebbi TOS verziókkal.

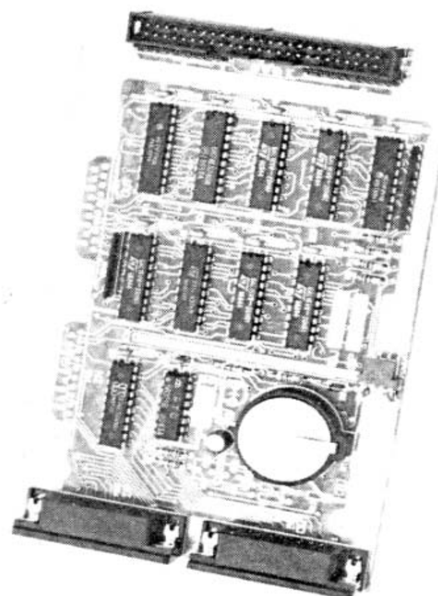
Bodor László

Összehasonlító táblázat:

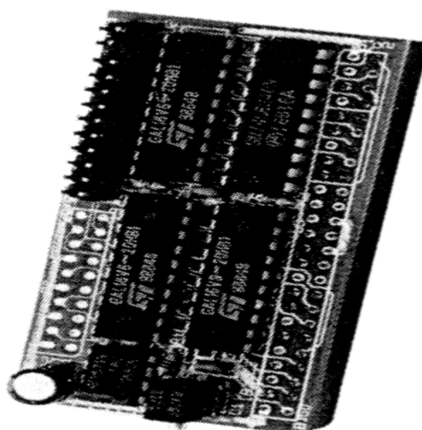
	Micro	Advantage	Advantage Plus
SCSI Parancsok	összes	összes	összes
SCSI Busz Meghajtók	24ma	48ma	48ma
Paritás Generálás	Nem	Igen	Igen
Valósidejű Óra	Nem	Nem	Igen
Használható Eszköz ID-k	0-3	0-5,7	0-5,7
DMA Láncolás	Paralell	Dual-mód	Dual-mód
IC-k száma	5	8	11
Összes elemek száma	17	31	44
Autoboot HD-ről	Igen	Igen	Igen
Atari Kompatibilitás	Igen	Igen	Igen
AHDI 3.xx Komp.	Igen	Igen	Igen
Befoglaló Méretek (inch)	1.3x2.7	2.5x3.95	3.93x6.3



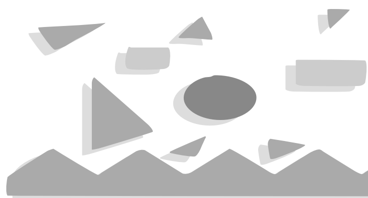
A legkissebb - Link



AdSCSI Plus ST



AdSCSI Micro ST



AMOS the Creator

Sziasztok!

Rendületlenül folytatjuk az Amos leírását. Időközben megjelent a második, javított Amos lemezújság.



A továbbiakban a squash-ról, a tömörítési eljárásokról esik szó.

h = Squash (St , Le , A , B , Co)

Az utasítás és a továbbiakban ismertetett párja egy Compiler Extension. Ezeket a Compiler.lib file tartalmazza, tehát az Easy AMOS-ban nem taláható.

Mindez nem tesz mást, mint lesűríti az St memóriacímtől kezdődő Le byte hosszban elnyújtózó adatokat. A sűrített adatok az St címtől kerülnek elhelyezésre. Az utasítás eredménye h. Értékei az alábbiak szerint változhatnak:

h=-1 nem tudta sűríteni az adatokat.

h=-2 meg lett szakítva [Ctrl]-C -vel

h>0 ez az érték a sűrített adatok hossza byte-ban.

A sűrítés folyamán az egyik színregisztert írja, tehát össze-vissza csíkozza a képernyőt. Ezt a színregisztert lehet megadni a Co értékével.

A fent A és B-vel jelölt cuccok funkciójára nem sikerült rájönnöm, azonkívül, hogy B értéke $100 és $FFF között változhat. Az A értékének változtatásával a sűrített adatok nem változtak.

Ha már mindenféle adatunkat jól összesűrítettük, nem árt tudnunk, hogy mi módon nyerhetjük vissza az eredeti adatunkat.

Erre szolgál az Unsquash:

h = Unsquash (St , Le)

A kezdőcím St, az Le pedig hossz. Hossznak itt értelemszerűen a sűrítéskor kapott adathosszt kell megadnunk. A tapasztalat azt mutatta, hogy 9999 byte-nál hosszabb adatsort nem tud széthúzni. A problémára minden bizonnyal az Amos Compiler kézikönyv adhat választ. (A következő megoldás nem onnan származik.) Célszerű a sűrítendő adatokat max. 9999 byte hosszú darabokra vagdalni, és külön - külön sűríteni őket. Az Amos Lemezújság sűrítésénél is ezt a megoldást választottuk. Eredményül, a sűrítés előtti adathosszt kell visszakapjuk.Amennyiben h kisebb, mint nulla, valami gond van a nyújtózás során (pl. nincs meg a teljes sűrített állomány..).

Pl.: **h= Squash(Start(10),Length(10),-1,512,1)**
- a 10.számú memória bankot sűrítjük úgy, hogy közben a képernyő hátterét csíkozza.

k=Unsquash(Start(10),h)
- a fent sűrített bankot állítjuk vissza eredeti helyzetébe.

Az utasítás algoritmusáról csak annyit, hogy ha egy véletlenszámokból álló adattömegre ugratod rá a Squash-t, és ezek a véletlenszámok egy elég széles skáláról kerülnek le, nagy valószínűséggel -1 eredménnyel hozza tudtodra: nem tudott a hosszából lefaragni. Egy kb.100 Kb. méretű adattömegből a Squash után a Powerpacker 3.0. már csak 2%-ot (!!!!) bírt nyerni.

Az Amos lemezújságban található még egy Power Squasher nevű AMOS programocska, amit szerénységem a fenti utasítások gyakorlati alkalmazásának bemutatására készített. A programmal egy IFF formátumú grafikát lehet sűríteni, majd egy Data típusú memóriabank formájában tárolni. Azért a Data formátumot választottam, mert így lehetőség van egy AMOS programhoz hozzáfűzni, annak listájával együtt tárolni. A bankból újra grafikát a Srepack[bn,sn] eljárással lehet készíteni, ami szintén megtalálható a lemezen. Egy komoly hátránya ennek a programnak, hogy a Squash algoritmusa miatt digitalizált HAM képeket nem lehet sűríteni vele, arra marad a Spack.

Használata:

Srepack [banknumber,screennumber]

Ha a megadott számú bank, Power Squasher-al mentett adatot tartalmaz, akkor a megadott számú képernyőre elhelyezi a kicsomagolt képet. A kicsomagolás némileg több időt vesz igénybe, mint az Unpack utasítás, viszont jóval kisebb helyet foglal a sűrített Screen.

Minden AMOS usernek jó Squasholásokat kívánunk!

AMOS Screen-ek

Az AMOS összes, képernyőre vonatkozó utasításának használata előtt meg kell nyitnunk legalább egy képernyőt, amelyen a grafikus utasítások eredményei megjelenhetnek. Az AMOS elindulásakor generál egy alap képernyőt, így egyszerűbb programok esetén ezzel nem is kell foglalkozni. Egy képernyő megnyitására a Screen Open utasítás szolgál, mellyel maximum nyolc független képernyőt hozhatunk létre, az Amiga grafikai lehetőségeit teljesen kihasználva.

Screen Open n,w,h,nc,mód

n - a képernyő azonosító száma, amivel majd a későbbiekben hivatkozhatunk rá, értéke : 0-7,
w - a képernyő szélessége képpontokban,
h - a képernyő magassága,
nc- a színek száma,

mód- a felbontást határozza meg az alábbiak szerint :

mód		felbontás [PAL]
Lowres	**v. $0000**	320 x 256
Hires	**v. $8000**	640 x 256
Laced	**v. $0fff**	320 x 512
	v. $8fff	640 x 512

A fent felsorolt módjelzők nem mások, mint fenntartott állandók. Így pl. Hires = $8000. Ezek kombinálhatók is, pl. egy Hires+Laced mód a 640 x 512 -es felbontást adja.

A különböző grafikus üzemmódokat a színek számával hozhatjuk létre. Pl.:**ScreenOpen 1,320,200,4096,Lowres**

Ez egy 320 x 200 képpont felbontású és méretű HAM képernyő.

Screen Open 1,320,400,64,$0fff Egy 320 x 400 felbontású EHB interlace képernyő.

Ha a képernyő méretének olyan adatokat adunk meg, ami túlmutat egy normál kép méretén, az Amos automatikusan overscan üzemmódba vált.

Egy képernyőt bezárni a Screen Close n utasítással lehet, ahol n a képernyő száma. Ilyenkor a képernyő tartalma törlődik és az általa lefoglalt memória felszabadul. A Screen Hide [n] utasítás csak eltünteti, de nem törli a képernyőt, újra megjeleníteni a Screen Show [n] -el lehet.

A Default utasítással bármikor visszaállítható az Amos indulásakor keletkező alap képernyő. Ennek sorszáma 0, felbontása és mérete 320x200 és 16 szín használható rajta.

Ha már van egy megnyitott képernyőnk, akkor azt a képernyőn fizikailag is pozicionálhatjuk a Screen Display utasítással.

Screen Display n,x,y,w,h

n - a képernyő sorszáma,
x - fizikai vízszintes koordináta, a TV képernyőjéhez viszonyítva. Értéke 0 és 448 közé kell essen, de csak 16 képpontnyi léptékben állítható.

y - hasonló az x-hez, de itt 0 és 312 között képpontonként lehet szabályozni.

w - a képernyő szélessége. Ha ez eltér a képernyő eredeti beállításától, akkor csak egy része lesz látható.

h - ugyanaz mint fönt, csak magasság.

Az x értékét nem tanácsos 112-nél kisebbre választani, mert esetleg az eredmény nem a várt lesz. Az y értéke szabadon állítható, nagyon jól használható képek eltüntetésekor, megjelenítésekor. Ha több képernyőt jelenítünk meg egyszerre, akkor két képernyő között mindig lesz egy 1 képpont magas holtsor. Ez nagyon jól megfigyelhető, ha a pointerrel áthaladunk az editor és a menü ablak között.

Lehetőségünk van a fizikai képméretnél jóval nagyobb képernyőket is definiálni. Ilyenkor a tényleges képnek csak egy részét láthatjuk. Ahhoz, hogy megjeleníthessük a kép más részeit, vagy a képernyőt folyamatosan görgessük, a Screen Offset utasítást használhatjuk, amire egy nagyon jó példa látható az Amos V1.1 lemez 10.2. példájában.

Screen Offset n,x,y

n - a képernyő sorszáma,
x,y- a kép azon pontjának koordinátái, ami a Screen Display utasításban beállított képernyő bal felső sarkában jelenik meg. Ez az utasítás úgy tekint egy képet, mintha az egy hengerre lenne feszítve és többször is körbe lehetne forgatni. Az x esetében ez meg is tehető, de az y esetében a kép méreténél továbbhaladva, a memóriában is tovább halad, és így már nem a kívánt képet láthatjuk, hanem a memória tartalmát.

Azt, hogy az utasítások melyik képernyőre vonatkozzanak, a Screen n utasítással határozhatjuk meg.

Screen To Front n
Screen To Back n

utasítások az n sorszámú képernyőt a többi elé, illetve mögé helyezik. Itt említem meg, hogy az 1.3 -as Amos-tól kezdve egy nagyon hasznos újítást vezették be: az Amos To Back utasítást, amivel az egész Amos rendszert eltüntethetjük, és megjeleníthetjük pl. 'alatta' a Workbench képernyőjét. Így az Amos mellett is teljesen kihasználhatjuk az Amiga multitasking lehetőségeit. Az utasítás ellentéte az Amos To Front, az Amos Here értéke pedig True, ha az Amos van 'felül'.

Egy képernyő adatait közvetlenül is lekérhetjük a rendszertől, az alábbi funkciókkal:

s=Screen - s az aktuális képernyő száma,
h=Screen Height n - h az n számú képernyő magassága,
w=Screen Width n - w az n számú képernyő szélessége,
c=Screen Color - c az aktuális képernyő max. színeinek száma.

A képernyők, vagy csak kisebb részeik gyors másolására szolgál a Screen Copy utasítás. A másolás vonatkozhat ugyanazon vagy két különböző képernyőre is.

Screen Copy n1 To n2 - a teljes n1 képernyőt átmásolja az n2-re.

Screen Copy n1,x1,y1,x2,y2 To n2,x3,y3 [,mód]

n1 - a forrás képernyő,
n2 - a cél képernyő
x1,y1 - a másolandó téglalap koordinátái,
x2,y2 x3,y3 - a másolat bal fölső koordinátái,

mód	Hatás
Replace	azonos képet eredményező másolás (alapállapot)
Invert	a forrás kép inverze
And	logikai műveletet hajt végre a
Or	képenyő jelenlegi
XOR	tartalma és a másolt blokk között.

Az aktuális képernyő törlésére a paraméter nélküli Cls utasítás szolgál. További használata:

Cls sz - sz színnel tölti föl a képernyőt
Cls sz,x1,y1 To x2,y2 - mint fönt, de így egy blokkra vonatkozik.

Azt hiszem ezek voltak a legalapvetőbb Amos képernyőkezelési utasítások. Legközelebb a további grafikai módokról és a speciális effektusokról lesz szó.

Lázi & Angler

Portfürkész

HW

Sokszor előfordul, hogy kiadunk valamilyen perifériát kezelő parancsot és nem történik semmi. Leggyakrabban nyomtatáskor fordul ez elő, de számtalan más esetben is, például saját kütyünk élesztése közben. Mit tehetünk ekkor? Milyen jó is lenne látni a valóságban az áram útját! Lehetséges ez? Miután túltettük magunkat az ilyenkor szokásos szívroham közeli állapoton és meghúztuk az önbizalmat és a gyomrot egyaránt erősítő vöröskeresztes, gömbölyded üvegünket, elkezdhetjük keresni kedvenc sztetoszkópunkat. Ember válogatja ki mihez nyúl. (Te mihez nyúlsz?)

Az amatőr

Nagyon jól használható a rövid impulzusokat is láthatóvá tévő, monostabil multivibrátorral kiegészített logikai ceruza, amiről érdemes lenne egy cikket is eleresztení. Érdeklődés esetén erre a fontos eszközre még visszatérünk. Sajnos ezzel nem sokan rendelkeznek, és analóg vagy digitális kéziműszert használnak, amik ugyan fontos alapműszerek, de egyszerűen NEM erre a célra valók, sőt mi több ERRE ALKALMATLANOK. Önmagunkat csapjuk be, ha bármiben is reménykedünk. Kevesebb embernek adatik meg, és főleg nem a többségnek, hogy oszcilloszkópot használhat. Ezen belül is olyan jöhet szóba, amely legalább 10MHz-es, hogy a rövid impulzusokat is láthassuk. Az oszcilloszkóp analóg műszer, de nekünk csak két állapotot kell megkülönböztetnünk: az alacsony feszültségszintű logikai nullát, és a magas feszültségszintű logikai egyet. Tulajdonképpen a kettő közötti is érdekes lehet hibás működés esetén. A logikai ceruzák általában ezt úgy jelzik ki, hogy nem jeleznek semmit. Ez ugyanaz, mint amikor a ceruza vége a levegőben van.

A profi

A komolyabb laboratóriumban úgynevezett logikai állapotanalizátorokat használnak, melyek kimondottan e célra kifejlesztett eszközök. A számítógépek rokonai ők. A számítástechnika fejlődésével párhuzamosan egyre nagyobb csatornaszámú és egyre gyorsabb, nagyobb memóriájú egyedeket hoztak létre. Működési elvük, hogy egy előre beprogramozható eseményt észlelve, a felügyeletükre bízott adatbusz időben lejátszódó állapotváltozásait folyamatosan eltárolják, ami később visszajátszható, kinyomtatható stb. Az indító jel (trigger) bármilyen esemény, bitkombináció, vagy bitkombinációk sorozata lehet, sőt lehetőség van az indítást kiváltó esemény előtt történtek megfigyelésére is. Általában PC-hez csatlakoztatható további adatmanipulációk végzéséhez. Persze ezek csúcstechnológiával előállított méregdrága készülékek.

A mi portfürkészünk

A mi portfürkészünk a profik által használt (de jó nekik) logikai állapotanalizátor végletekig leegyszerűsített változata. Mindazonáltal kiválóan használható a neki szabott szűkös keretek között. Mi a párhuzamos port folyamatos figyelésére, azaz 8 kétirányú portbit, továbbá az összes szolgálati jel egyidejű figyelésére terveztük minimális alkatrészfelhasználás mellett. Ennek következménye az is, hogy igen rövid impulzusok nem észlelhetők.

Működési leírás

A készülék az adatátvitelbe nem szól bele, csak kijelzi azt. 8 LED jezi az adatbusz utolsó érvényes állapotát azzal a luxusszolgáltatással, hogy kiválasztható, hogy csak bejövő, csak kimenő vagy bármilyen irányú adatáramlást jelezzen. Erre egy egyáramkörös háromállású kapcsoló szolgál. További 5 LED jelzi a szolgálati vezetékek állapotát, bármilyen irányú is az. A készülék "toldókártya" kivitelű, tehát az Amiga és a figyelendő eszköz közé kell beilleszteni.

Áramköri leírás

A 25 pontos, Amiga felöli CANON apa csatlakozó minden lába össze van kötve a külső eszköz felöli CANON anya csatlakozó lábszámozásra azonos megfelelőjével. Az adatbusz minden egyes bitje tovább rá van kötve egy 74HCT373 típusú, 8 darab D tárolót tartalmazó IC D lábaira. Ez az IC "tapogatja" le a jelszinteket, méghozzá úgy, hogy felesleges terhelést nem tesz a portra. Kimenetei egy-egy LED-et hajtanak meg áramkorlátozó ellenállásokon keresztül. A többi jelvezetéket a 74HCT06 IC ellenőrzi, amely 6 darab invertert tartalmaz. A két IC kö[illegible] na[illegible] lényeges különbség, hog[illegible] ez utóbbi tárolót nem tartalmaz, tehát kimenetei a pillanatnyi bemeneti állapotot követik. A tárolós IC-nél az adatforgalom szelektálása épp azáltal történik, hogy a beíró (strobe) bemenetét a kapcsolóval éppen hova is kapcsoljuk. Ha a számítógép "adat érvényes" (strobe) lábára, akkor a kimenő adatforgalmat láthatjuk. Ha az "adat érkezett" (ACK) lábra kapcsolunk, akkor a bejövő adatok kerülnek kijelzésre. A kapcsoló középső állásában az IC beíró lába olyan állapotba kerül, hogy a kimenetek követik a bemeneteket, a tárolók átlátszóvá válnak.

Megnevezés	**Típus**
IC1	74HCT373
IC2	74HCT06
R1	1.8kohm
R2	1.8kohm
R3	1.8kohm
R4	1.8kohm
R5	1.8kohm
R6	1.8kohm
R7	1.8kohm
R8	1.8kohm
R9	1.8kohm
R10	1.8kohm
R11	1.8kohm
R12	1.8kohm
R13	1.8kohm
R14	1.8kohm
LED1	Japán nagyfényű
LED2	ua.
LED3	ua.
LED4	ua.
LED5	ua.
LED6	ua.
LED7	ua.
LED8	ua.
LED9	ua.
LED10	ua.
LED11	ua.
Cs1	25p CANON apa
Cs2	25p CANON anya
K	1ák 3áll billenő

Mi egy kis próbanyákon építettük meg az áramkört, de természetesen külön panelt is tervezhetünk. A csatlakozókat és a kapcsolót is a panelra forrasztottuk, a LED-eket, ellenállásokat egy sorba ültettük be az IC-k mellé, majd a megfelelő

pontokat vékony vezetékkel kötöttük össze.

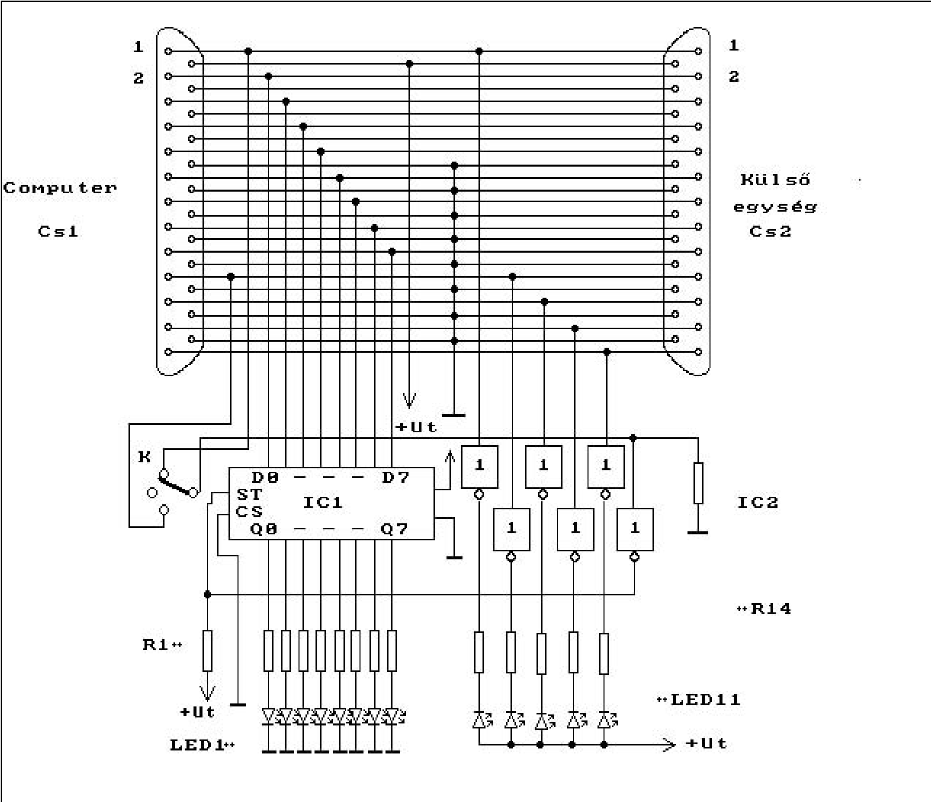
Háttérinformációk

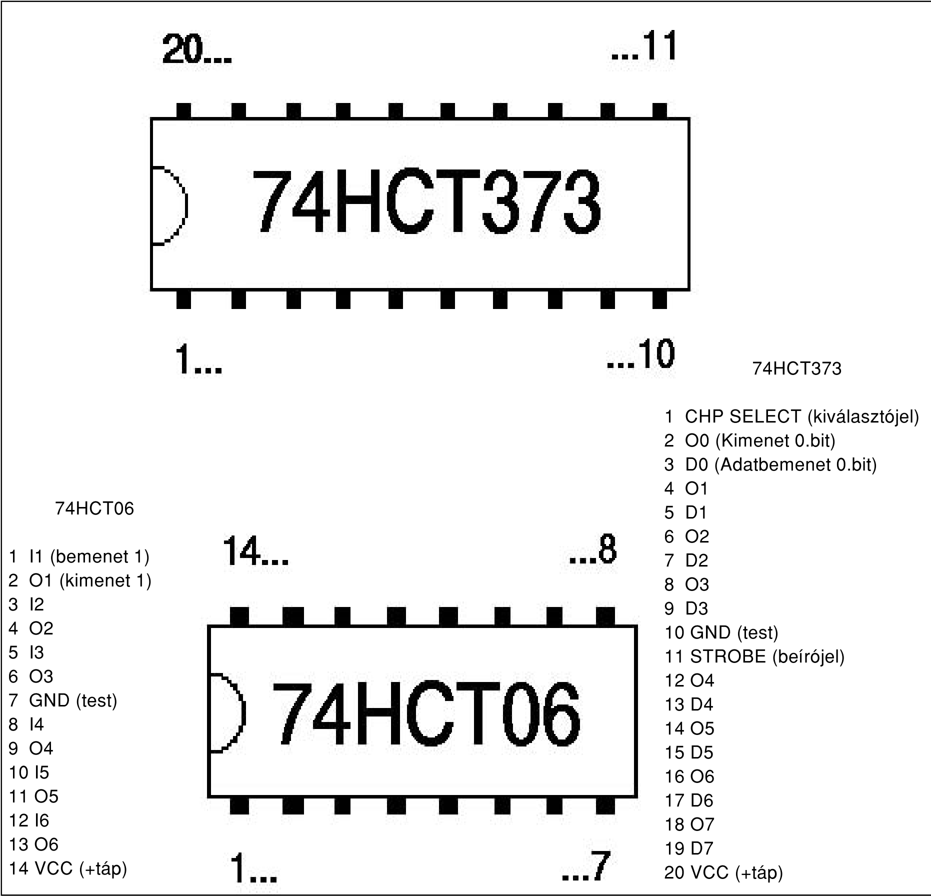
A HCT IC-k nehezebben beszerezhető és drágább típusok, azonban a nagy bemenőellenállásuk és kis fogyasztásuk ennél az áramkörnél igen fontos. A működtető tápfeszültséget ugyanis az Amigáról vesszük le, ami itt a parallel porton csak kismértékben terhelhető. Ennek az az oka, hogy biztonsági okokból a saját 5V soros védőellenállás közbeiktatásával van kivezetve. Ennek értéke 47 ohm, ezért terhelés esetén tekintélyes feszültségeséssel kell számolnunk, ami nem hagyható figyelmen kívül a továbbiakban. Ez a megoldás megvédi a számítógépet az esetleges rövidzárlat káros mellékhatásaitól azon az áron, hogy csak a soros ellenállás tud leégni. A gépjavítások során tapasztalhattuk ennek az ellenállásnak olyan mérvű, túlhevüléstől történő ellenállásnövekedését, hogy előbb bizonytalan működés, majd működésképtelenség következett be. Éppen ezért törekedjünk arra, hogy nagy fényerejű LED-eket használjunk minél kisebb meghajtóárammal. Ha a kívül mérhető +5V nagyon leesik, akkor a fentebb említett védőellenállást egy kis értékű ellenállással hidaljuk át. Ezt a gép szétbontása után kis munkával az alkatrészoldal felől, a gépkönyvben található kapcsolási rajz alapján tudjuk elvégezni. Extrém esetben akár rövidzárat is beépíthetünk. Ez a szerintünk félresiklott konstrukciós megoldás az oka annak, hogy a komolyabb bővítések, pl.: kép és hangdigitalizálók oldalán kilóg egy plusz vezeték, amit a nagyobb terhelhetőségű joystick portba kell dugni. Szükség esetén a gép megbontása nélkül, mi is élhetünk ezzel az eszközzel.

Utoljára szeretnénk megemlíteni, hogy készülékünk nem csak Amiga, hanem bármilyen más szabványos parallel porttal rendelkező számítógépen is kifogástalanul működik.

Viszlát a következő számban!

ZOZO és LALA





AMIGA → IBM PC

Az Amigások nagy része előbb-utóbb szembekerül a PC kompatibilitás problémájával, de nem biztos, hogy megoldást is talál rá. Nekik szeretnék most segítséget nyújtani egy rövid áttekintéssel. Kezdjük mindjárt a legmagasabb igénnyel, nevezetesen avval, hogy valaki az Amigáján PC programot akar futtatni. Nem lehetetlen, remek megoldások vannak rá, persze pénztárcánk vastagságától függ, hogy miként választunk. Nézzük a lehetőségeket. A legjobb megoldás természetesen egy hardware emulátor. Kapható XT emulációs kártya (V20-as processzorral, ami Intel 8088 kompatibilis), de léteznek AT kártyák is i286 vagy i386 processzorral felvértezve. Ez utóbbiak persze lényegesen drágábbak, de messze jobb teljesítményt nyújtanak, mint olcsóbb kistestvéreik. Ezeken a kártyákon általában 512K vagy 1M RAM is található, amit Amiga üzemmódban egyszerűen bővítőként használhatunk. Ezeknek a kártyáknak a segítségével általában gond nélkül futtathatók a programok, még olyanok is, mint az MS-Windows 3.0 vagy a Turbo Pascal. Az újabb kártyák már EGA vagy (mono) VGA üzemmódokat is tudnak, valamint gond nélkül kezelik a különböző winchestereket. Aki ilyen kártyára vágyik, annak ajánlom a KCS Power PC Board (XT emulátor) vagy az ATonce nevű (AT emulátor) kártyákat, mert ezek ára és teljesítménye nagyon jó.

Aki nem kíván túl sok pénzt rászánni a mókára, az se keseredjen el, mert lehetséges PC program futtatása szoftveres emulátor segítségével is, ami nem olyan jó megoldás persze, mint az előző, de működik. Én erre a célra a PC-Task nevű programot ajánlom, amit jelen pillanatban a legjobbnak tartok. Ennek az amulátornak az egyik nagy előnye, hogy az Amiga operációs rendszerével párhuzamosan működik, ugyanakkor gyorsabb és megbízhatóbb, mint a régebbi programok. Persze megfelelő mennyiségű memória jó ha van a gépben... Nézzük mit is tud a PC-Task. Grafikában nem sokat. Választhatunk MDA (monokróm karakteres) vagy CGA (színes grafikus) emulációt. Ha az MDA-t választjuk, akkor a program sokkal gyorsabban működik. Ha szükségünk van rá, bekapcsolhatjuk a serial és parallel port kezelését is. A programnak egyik nagy előnye, hogy kétféle harddisk emulációt is tud. Az első esetben a winchesteren egy partíciót készíthetünk és a program azt kezeli. Ennél a módszernél a másik mód egyszerűbb és biztonságosabb, mert minden winchesteren működik. Nevezetesen arról van szó, hogy egy nagy (általunk meghatározott) méretű file-t hoz létre a lemezen a program és azt kezeli különálló egységként. A módszer egyébként jó és megbízható. Kipróbáltam néhány programot (Norton Utilities 6.0, PCTools 4.x), de soha semmilyen probléma nem adódott. A PC-Task jelen pillanatban az 1.04-es verziószámot viseli és három változat van belőle: 68000, 68010 és 68020-as processzorra optimalizálva. Sebessége egy normál Amiga 500-on még éppen elviselhető, de egy 3000-en igen gyorsnak (!!!) mondható. A programcsomagban található még néhány kisebb segédprogram, köztük olyan is, amivel PC lemezek közvetlenül írhatók és olvashatók. Evvel el is érkeztünk a PC kompatibilitás megoldásának egy másik módjához.

Nem mindenkinek van ugyanis arra szüksége, hogy PC programot futtasson, elég lenne csak a file-okat Amigára vagy Amigáról átpaszírozni. Szerencsére erre is van megoldás, nem is egy. Ha csak arra van szükség, hogy időnként egy-egy file-t átmásoljunk, akkor nagyon jó megoldás a Dos-2-Dos program használata. Ennek segítségével lehetőségünk van MS-DOS vagy Atari formátumú lemezről tartalomjegyzéket kérni, a lemezt írni, olvasni, formattálni, file-okat törölni, valamint másolás közben az ASCII állományokat Amiga által emészthető formára konvertálni (ami nem nagy dolog, de igen hasznos). Egy szó, mint száz, ez a kis program aranyat ér, annál is inkább, mert hibátlanul kezeli a 360K kapacitású lemezeket is, ami a többi programról nem minden esetben mondható el. Kissé összetettebb, de elegánsabb és jóval egyszerűbben használható megoldás egy ún. filerenszer használata, ami MS-DOS formátumú lemezeket kezel. Ez a módszer az AmigaDOS egyik kiemelkedő tulajdonságát használja ki, mégpedig azt, hogy tetszőleges device drivereket (eszközmeghajtókat) rendelhetünk egy fizikai egységhez. Nézzük mit kell tennünk ahhoz, hogy ezt a megoldást használhassuk. Először is kell hozzá a megfelelő program. Ebből a fajtából kettőt javasolnék. Az egyik a CrossDos, a másik a MessyDos névre hallgat, és ez utóbbi a PD kategóriába tartozik, tehát nagyon olcsón beszerezhető. Miután beszereztük a programot, azt installálni kell. A rendszerlemez DEVS: könyvtárába be kell másolni az eszközmeghajtót (CrossDos: mfm.device, MessyDos: messydisk.device), az L: könyvtárba a filerendszert kezelő programot (CrossDos: MSDOSFileSystem, MessyDos: MessyFileSystem). Ezek után a DEVS: könyvtárban szereplő MountList nevű file-ba bele kell írni az eszközök definícióját. Ez egy olyan szöveges adatállomány, amiben az operációs rendszer számára fontos adatok vannak tárolva az eszközökről (pl. az eszközhöz rendelt filerendszer, stackméret, stb). Nem kell megijedni, senkinek sem kell ezt fejből megírnia, a programokhoz tartozik olyan szövegfile, amit csak bele kell másolni a MountList-be. Egyébként az installációs programok, amik a programrendszerekhez tartoznak az összes fent említett műveletet elvégzik, feltéve, hogy tisztességes helyről szereztük be ezeket... Ezután ha máskor használni szeretnénk új szerzeményünket, nem kell mást tenni, mint az új eszközt "felmountálni". Erre az operációs rendszer Mount parancsa szolgál a következőképpen: Mount eszköznév:, ahol az eszköznév a MountList-ben meghatározott név (CrossDos: DIx, MessyDos: MSx, ahol x a drive sorszáma). Hogyan is néz ki ilyenkor a lemezek használata? Egyszerűen. Tegyük fel, hogy a 0-ás lemezegységet (DF0:) jelöltük ki szenvedő alanynak. Ha a lemezegységbe Amiga formátumú lemezt teszünk, akkor a rendszer azt jelzi, hogy a DF0:-ban van lemez, míg a DI0:-ban (CrossDos-t feltételezve) nincs. Ha MS-DOS lemezt helyezünk a lemezegységbe, akkor pont fordított lesz a helyzet: a DF0:-ban nem érzékel lemezt a rendszer, a DI0:-ban viszont igen. A file-ok kezelése is igen egyszerűen, a megszokott módon történik. Pontosan ugyanazokat az AmigaDOS parancsokat lehet használni, mint normál Amiga lemez esetén. Akár DiskMaster-t is használhatunk, semmi különbséget nem fogunk tapasztalni. Látható tehát, hogy ez a módszer igen elegáns és legfőképpen nagyon jó megoldást ad.

Remélhetőleg mindenki, aki eddig sötétben tapogatózott a PC-vel való kompatibilitással kapcsolatban, most kapott némi támpontot. Legalább annyit, hogy a számára fontos probléma megoldására milyen szoftvert vagy hardvert keressen. Ha pedig a fent említettek közül bárki valamelyiket beszerzi, akkor ahhoz úgyis megfelelő leírás jár, ami alapján gond nélkül megtanulható az adott program vagy kártya kezelése. Lehetséges, hogy a későbbiekben visszatérünk valamelyik program részletes ismertetésére (megfelelő érdeklődés esetén), azonban addig is mindenkinek sok sikert és nagyon kevés gondot kívánok! *Brazil*



AREXX



Üdvözlök mindenkit a GURU új sorozatában, amelyben az AREXX programnyelvet vesszük nagyító alá. Először talán nézzük meg mi is az az AREXX? Annyit mindenképpen tudni kell, hogy nem X. A Rex francia királyról van szó. Azoknak sincs igazuk akik azt mondják, minek még egy programnyelv a Pascal, C, Assembly stb. mellé. Az AREXX nem a szokványos programozásra használható, (bár korlátozottan megoldhatók vele olyan feladatok is), hanem külső, ún. vendéglátó programok vezérlését lehet általa megoldani. Ez kissé zavaros, de rövidesen tisztázzuk.

Hogy könnyebben értse mindenki, nézzünk egy példát. Készítettél megbízásra egy 24 bites ray-traced animációt, amit szeretnél saját, 24 bites kártyát nélkülöző gépeden is megjeleníthetővé tenni. Vagy újra számoltatod a képeket HAM-ben, ami sok idő, vagy egyenként átkonvertálod őket, ami nem fehér embernek való munka. Egyikre sincs azonban szükség, ha ismered az AREXX-et. Írhatsz egy olyan programot, amit végrehajtatva vezérli a párhuzamosan futó ADpro nevű képkonverter programot, és minimális munkával átalakíthatod a képeidet HAM-be.

Ez csak egy, a sokféle alkalmazási lehetőség közül. Kezded már látni milyen hasznos dologgal állsz szemben? Ebben a sorozatban terveim szerint először megismerkedünk a nyelv alapjaival, elemeivel, áttekintjük az utasításait (mind a 34-et), majd a leggyakrabban használt, AREXX kompatibilis felhasználói programok AREXX parancsait ismertetem.
Ezúton kérnék mindekit, akinek valamilyen AREXX-es programról bővebb leírás van birtokában, juttassa el hozzám, hogy közkinccsé tehessem. Mivel a hely korlátozott a papír GURU-ban, a számítógépet először látók jó ha előtanulmányokat folytatnak, mert minden részletre itt nem tudunk kitérni. Ennek ellenére, ha valami nem világos, kérdezzetek nyugodtan, és Bear fülét is rághatjátok, mert ha megjelenik a lemez GURU is, ott lesz hely a részletes leírásra.

Ennyi bevezető után nézzünk bele az AREXX titkaiba. Az AREXX a következő elemekből áll:
- rexxsyslib.library
- rexxsupport.library
- mathieeedoubbas.library (nem része az AREXX-nek, de szükséges)
- rexxmast (AREXX interpreter, amely rezidens, egyszer kell elindítani)
- néhány AREXX segédprogram, amelyek a REXX alkönyvtárban vannak

A REXX könyvtár kitüntetett jelentőséggel bír, az interpreter általában itt keresi a programokat. Ajánlatos ezt az Assign REXX: sys:REXX utasítással logikai egységgé tenni. Ennek még az is előnye, hogy ilyenkor nem kell megadni az AREXX scriptek szabványos .rexx kiterjesztését, azt az interpreter automatikusan hozzáilleszti. Ha sűrűn használod az AREXX-et, a kijelölést a startup-sequence-ben célszerű elvégezni. Az AREXX program futtatásához el kell indítani egy rezidens interpretert, a Rexxmastert. Ezt megteheted workbench-ből, vagy CLI-ből egyaránt. Vannak olyan felhasználói programok, amelyek képesek önmaguk is elindítani az interpretert.

Mivel írd meg az AREXX scriptet? Az AREXX-nek nincs saját editora, script írásához bármilyen szövegszerkesztőt használhatsz, amely tud ASCII formátumban kimenteni, az interpreter bármilyen ASCII fájlt elfogad forrásként.

Milyen nevet adj a programjaidnak? Az AREXX programok elnevezésére nincs különleges megkötés, de ajánlatos őket ellátni a szabványos .rexx kiterjesztéssel, hogy később is felismerd mit takar a név. A programokat célszerü a REXX: tartalomjegyzékbe elmenteni.

Programot indítani vagy az RX utasítással, amelynek szintaxisa "RX út/program.rexx", vagy ha a program a REXX:-ben van "RX program", vagy a vendéglátó program megfelelő parancsával lehet.

A nyelv szintaktikája. Az AREXX programok mint már említettem, ASCII karakterekből állnak. Megengedett a kibővített karakterkészlet használata is. Az interpreter a futtatás megkezdése előtt az utasításokat, változókat átalakítja nagybetűs formátumba, tehát a 'say' és a 'SAY' utasítások azonosak. Az idézőjelen belüli sztringeket ez nem érinti. A programok legkisebb nyelvi egységeit az AREXX-ben tokeneknek nevezik. Token lehet egy önálló karaktersorozat, mint például egy szimbólum, vagy csak egyetlen karakter, mint az operátorok többsége. A tokeneket a következő kategóriákba soroljuk:

Megjegyzések. Ezek a /* karaktersorozattal kezdődnek és a */ jelekkel érnek véget. A megjegyzések bármilyen karaktereket tartalmazhatnak, futtatáskor, az előfeldolgozás alatt eltávolítódnak a forrásból. A megjegyzésbe beágyazhatók újabb megjegyzések, de ekkor mindegyiket le kell zárni. A program első sorának mindíg megjegyzésnek kell lenni!

Szimbólumok. Mindazok a karaktersorozatok, amelyek a-z, A-Z, 0-9 és .!?$ jelekből állnak, az AREXX-ben szimbólumoknak neveztetnek. A szimbólumokat átalakítja az interpreter, a végrehajtás megkezdése előtt nagybetűs formába. A szimbólumokat négy csoportra bonthatjuk:
Fix szimbólumok, amelyek számmal vagy tizedes ponttal kezdődnek.
Egyszerű szimbólumok, amelyek nem számmal kezdődnek és nem tartalmaznak tizedes pontot.
Stem szimbólumok (magyar megfelelő kerestetik), amelyek egyszerü szimbólumok, a végükön tizedes ponttal.
Összetett szimbólumok, amelyek egy, vagy több tizedes pontot tartalmaznak a névben.

A Stem és az összetett szimbólumok az AREXX újításai, a tömbök és listák felépítésében jutnak szerephez. A szimbólumoknak értékük van. A fix szimbólumok értéke mindíg a szimbólum önmaga. Az egyszerű, Stem és összetett szimbólumok a változók, amelyek a program futása során értékeket szerezhetnek. Amíg egy változóhoz nem rendeltél értéket, addig értéke önmaga.

A következő hónapban innen folytatjuk.

Arany Sándor alias Aurum

Ray-Tracing

Üdv Ray-Tracing rajongók! Túl a nyáron, a pihanésen és persze a Parádi Amiga táboron, újra itt a GURU. Sok minden történt a nyáron és fantasztikusan sok minden történik majd szeptemberben! Ahogyan azt a hírek között is olvashatjátok, itt vannak az új Amigák! Ez persze globálisan is nagyon jó hír, de a grafikát kedvelőknek különösen az : az új gépek képernyőkezelésének sebessége (gyorsabb blitter!) sokkal emberközelibbé teszi majd a 3D-s grafikát...

Apropó az Amiga tábor! Nem állhatom meg, hogy ne írjak néhány szót a parádi életről. Természetesen a GURU A3000-ese is lent volt, nem is akármilyen konfigurációban! A tábor idejére beletettük azt a 24 bites Visiona grafikus kártyát, amelyen dolgozgatni szoktam. Így a géphez két multisync monitor is tartozott, egy az A3000-hez, egy pedig a grafikus kártya képét mutatta - nem sokáig. A nagy meleg és az a szándék, hogy a szabadon programozható felbontású Visiona segítségével 1600x1200-as felbontású képet jelenítsünk meg, a monitor életébe került. A gép felállításától számított fél órán belül már csak egyetlen multisync monitorunk volt... A kezdés bíztató. A géphez tartozott még egy 44MB-os cserélhető (SyQuest) Winchester, egy valós idejű képdigitalizáló (Snapshot Studio), valamint egy VHS-C kamera. Jocó lelkes munkája nyomán minden esemény videoszalagra került és onnan a -> A3000-be! A Snapshot Studio közvetlenül a SyQuest winchesterre digitalizálta a mozgó videóképet - sajnos csak szürke árnyalatú, negyedképernyő méretben. Így kb. negyedórányi VALÓS IDEJŰ mozgó képsort tároltunk, majd rendkívül látványos mókákat rendeztünk a képekkel - Hollywood egy rövid időre Parádra költözött.
A gépben volt még egy Evolution SCSI winchester kontroller, amely a virtuális memóriakezelés miatt került bele - hasztalanul. Technikai problémák miatt nem működött a dolog. Így maradt a hat megabyte memória és a lelkesedés. A gép természetesen szinte megállás nélkül ment, különböző képeket számolt - kivétel nélkül mindegyiket Imagine-el. Rengeteg Ray-Tracing rajongó volt a táborban, a tapasztalatok sűrűn cseréltek gazdát. A tábor majd' miden napján voltak előadások, különféle témakörökben, amit a GURU jelenlévő 11 fős stábja tartott. Igeeeen, volt Ray-Tracing is és ez az előadás tartotta a rekordot este kilenc órától másnap hajnalig...

Nagyon jó volt látni, hogy sokan foglalkoznak különböző Ray-tracerekkel. A listát magasan az Imagine vezette, de volt azért Real-3D szerelmes, sőt Sculpt-4D rajongó is. Meg kell említenem Arany Sándor (alias Aurum) nevét, aki az egyik legprofibb Amigó akivel találkoztam és lelkes Imagine hívő. Lefordította az 1.1-es Imagine leírását és a táborban bárki lemásolhatta tőle! A leírás nem kerülhette el sorsát és a GURUhoz került, így minden ellenkező híreszteléssel ellentétben a hamarosan megjelenő lemezGURU-ban találkozhatsz majd vele - kössz Aurum!
Szintén a tábor fényét emelte a fiatal ZooLook csapat, különösen a grafikusuk - ELF mestere az Imagine-nek, azt hiszem nyugodtan írhatná a GURUban az Imagine rovatot... Ami példa értékű, ugyanis a srácnak egy 1MB-os Amiga 500-sa van!

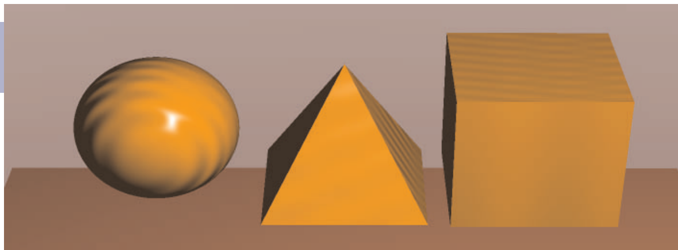
És most lássuk az Imagine-t.

Felhívás !

Itt a lehetőség minden Ray-Tracing rajongónak, hogy megmutassa az országnak, hogy mit tud! Ha van kedved és időd, akkor küldd el a munkádat a GURUnak. Bármilyen ray-tracer-el vagy 3D-s programmal készült képet legalább 320x256-os felbontásban, 4096 színnel (HAM).! A beérkezett képek közül, egy teljesen elfogult egyszemélyes zsűri - Gaborca - havonta kiválasztja a legjobbat és közzéteszi azt a GURU lapjain. Ha szeretnéd, hogy a képed 16 millió színben és nagy felbontásban kerüljön az újságba, akkor a kész kép helyett küldheted a beállítást is. Bármilyen 3D-s program formátumot fogadunk. Kiszámoltatjuk a képet és az kerül az újságba. Fogadalmat teszünk, hogy a titkos Object-ek nem kerülnek fel BEAR lemezekre... A lemezeket válszborítéк ellenében természetesen visszaküldjük. Az első kép, meglepő módon nem Gaborcától származik (ő diszkvalifikálta magát), hanem egy Steve Worley nevű amerikai úriembertől, aki a tengerentúlon még könyvet is írt arról a programról, amellyel a képet készítette és amelynek neve természetesen - IMAGINE.



Néhány szót a képről. A téma egy világhírű Pixar képből való, de a megvalósítás Amiga. A kép valójában tíz képkockából áll össze, amelyeken a bábuk elmozdulnak. Az egyes képkockák ADpro segítségével olvadtak össze, létrehozva az elmosódás látványát. A képek 768x482-es felbontásúak és kb. 2 órát vett igénybe egy kép generálása, egy 14Mbyte memóriával rendelkező A3000-esen.

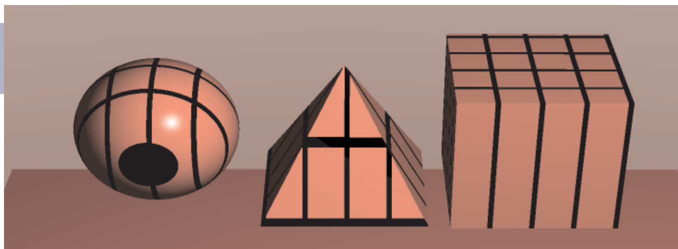


Amount	- a hullámok zavarossága, mindig kisebb mint egy
WaveLength	- egy hullám hossza
X Spearation	- az egyes hullámok X irányú eltolása
Small	- a hullámok egymással bezárt szöge (pl. 0.3 = 30 fok)

Disturbed

Nagyon kellemes textura. A test felületére egymást keresztező hullámok rajzolnak mintát. Ezeket a hullámokat paraméterezhetjük szabadon. Jól használható fémes kinézet elérésére. Fontos hogy ez a textura a test felszínének színeit változtatja meg, új színt nem ad hozzá!

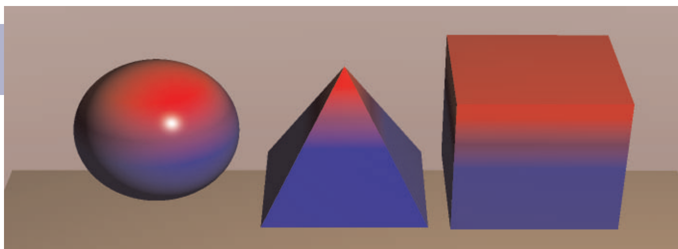
OK. A következő táblázatos forma (amely a tapasztalatok alapján sikerrel mutatkozott be az előző számban) tartalmazza a texturák beállítási lehetőségeit. Az egyes paraméterek értékei azért nem szerepelnek, mert az Imagine egy alapbeállítást ad minden texturához, ezek láthatók a képeken



Grid Size		- rács mérete
Line Size		- a rácsot alkotó vonal vastagsága
Grid Color	R,G,B	- a rács színe
Grid Reflect	R,G,B	- a rács fényvisszaverésének mértéke
Grid Filter	R,G,B	- a rács fényáteresztésének mértéke

Grid

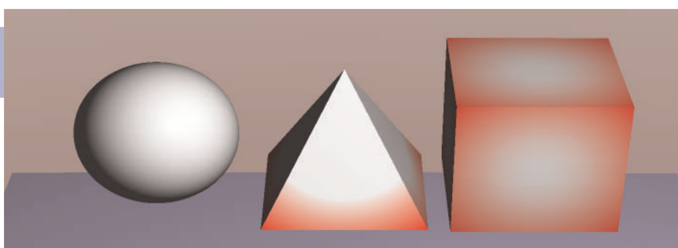
Amint látható (angolban jártas olvasóink számára olvasható is) ez bizony RÁCS textura. Ezen nincs mit részletezni, ha csak azt nem, hogy a filter (fényáteresztés) érték állításával, rács szabdalta kinézetűvé tehetünk bármilyen tárgyat.Vagy a Reflect (fényvisszaverés) állításával, a rács tükrözheti a tárgy környezetét (raytracing módban).



Transition Z Width		- a színátmenet szélessége
Color	R,G,B	- a színátmenet egyik színe, a másikat a test adja
Reflect	R,G,B	- a fényvisszaverés mértéke
Filter	R,G,B	- a fényáteresztés mértéke

Linear

Sokan csak legyintenek erre a texturára... nem kellene. Igaz, hogy csak egy egyszerű színátmenetet rajzol a testre, de ezt sokoldalúan felhasználhatjuk. Például animációként, fény jellegű csíkot futtathatunk át a képernyőn, két egymással szembefordított linear formájában. A filter beállításával elmosódott szélű tárgyakat készíthetünk. A tengelyek elforgatásával természetesen átlósan is elhelyezhetjük ezt a texturát, s ez nemcsak a linear-ra vonatkozik.

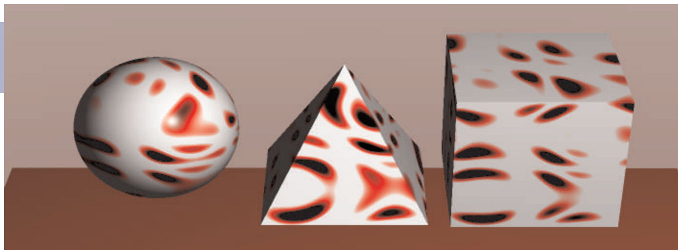


Start Radius		- az átmenet belső körének sugara
Transition Width		- az átmenet szélessége
Color	R,G,B	- a színátmenet egyik színe, a másikat a test adja
Reflect	R,G,B	- a fényvisszaverés mértéke
Filter	R,G,B	- a fényáteresztés mértéke

Radial

Hasonló a Linear-hoz, csak éppen kör alakú színátmenetet eredményez. Ez sajnálatos módon a gömbön (ugye) nem látszik. Nagy felületen meglehetősen lassítja a képszámítást.

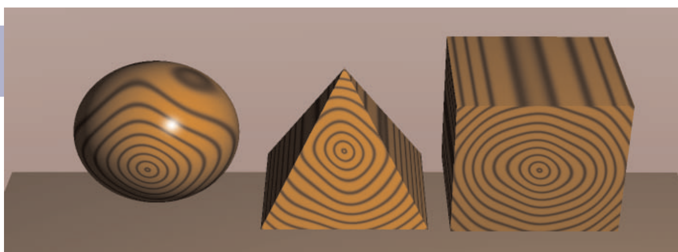
A múlt számban textura trükköket ígértem. Amint olvasható a texturák melletti rövid leírásban, több tipp is szerepel. Ígérem később még bővebben lesz szó a texturák kombinálásával előállítható különleges effektekről. Azt hiszem, a Terminátor 2 készítésével kapcsolatos hírek által elfoglalt hely megér ennyit...



Spots

Spot Spacing	- a pöttyök egymástól mért átlagos távolsága
Random Seed	- ide bármilyen értéket írhatunk
RGB #1	- első szín
RGB #2	- második szín

Kevesen tudják, hogy milyen szép hatást lehet elérni a spots-al. Az ábra önmagáért beszél. Különböző, egzotikus alakú foltokat bűvészkedhetünk vele a test felszínére. Egy jótanács: használjunk kontrasztos színeket (kettőt lehet megadni), ezek fokozzák a hatást.



Wood

RGB	- a gyűrűk színe
Ring Spacing	- az évgyűrűk egymástól mért távolsága
Exponent (4,5,)	- az évgyűrűk vastagsága
Variation (0..1)	- az évgyűrűk szabályossága
Random Seed	- ide bármit írhatunk

Fa. Sokan próbálnak fa felületeket előállítani, képeket rajzolnak Deluxe Paint-ben, Brush-ként használják egy test felszínén, majd csodálkoznak, hogy elfogyott a memória, a program nem tudja teljesen kiszámolni a képet. Nos, ehelyett bátran ajánlhatom a Wood texturát, amely mindössze 2424 byte-ot foglal a memóriából és gyakorlatilag bármilyen fafajtát képes létrehozni. Meglepő, hogy a fán kívül jól használható márványminta előállítására is.

OK. Ezzel végeztünk az összes textura paramétereinek átnézésével. Sebaj, a következő számban folytatódik az Imagine sorozat!



Talán nem túlzás azt állítani, hogy a Terminator 2 mérföldkő a számítógép animációk történetében. A Tökéletesen kivitelezett effektek, a szintetikus és valóságos kép összeillesztésének eddig még nem látott, rendkívül valósághű módja indokolja ezt az állítást. Eddig nem nagyon lehetett a műhelytitkokba bepillantani, az Industrial Light & Magic (IL&M) nem árul el titkokat, de ... Azért az International Animation Festival-on Alex Seidon, az ILM vezetője kiszivárogtatott egy-két dolgot, lássuk!

A T-1000-es effektek természetesen Silicon Graphics gépeken készültek, persze a legnagyobb modelleken.

A filmen 30 darab hálózatba kötött Iris 4D számítógép dolgozott. Az IRIS 4D/480-as gépben egyenként 8 darab 40Mhz-en járó R3000-es RISC processzor van, összesen 286 MIPS és 70 MFLOPS teljesítményt nyújtva. A grafikus teljesítmény: 1 Millió vektor/másodperc. (tehát ilyen kategóriájú gépekből 40 darab... összehasonlítási alapnak egy Amiga 3000-es teljesítménye 8 MIPS körül van, egy 25Mhz 68040-esé pedig 22 MIPS). Úgy tűnik tehát, hogy a hardver megfelelő sebességet biztosít, és a szoftver? A munkákhoz az Alias cég Alias Designer ill. Animátor programját használták. A számítógép animációk rajongóinak ezek a nevek ismerősen csenghetnek: többek között az Abyss (Mélység titka) c. film animációs részei is ezzel készültek. Az 3D-s adatok bevitele az ILM saját "CyberScan" nevű lézer-letapogató rendszerével történt. Sok jelenetben amikor a környezet tükröződik a T1000-es felszínén, minden egyes képkockát digitalizáltak és azokat jelenítették meg a Robot felületén.

A Project 30 embert és 10 hónapot vett igénybe. Talán meglepetésként hat, de igaz: a T2-ben a számítógéppel készített jelenetek összideje NÉGY ÉS FÉL PERC! Ennek a négy és fél percnek az ára mindmáig szigorú üzleti titok, csak annyit lehet tudni, hogy a főszereplő, Arnold Schwartzenegger többet keresett mint az Industrial Light & Magic.

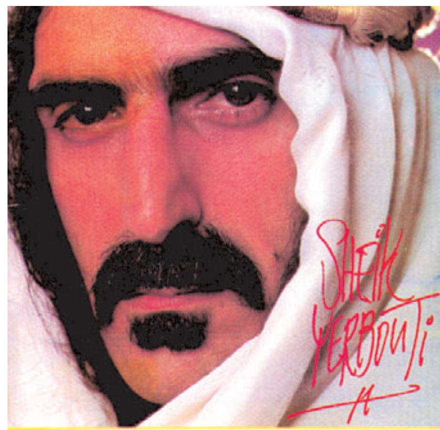
Marinov 'Gaborca' Gábor

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Hobo Blues Band - Vadászat

Egy igazán kellemes meglepetés várt az utóbbi hetekben azokra, akik szerették, szeretik az egyik legjobb magyar együttest. Az 1984-es dupla album, a Vadászat, amelyről csak felsőfokon lehet beszélni, megjelent CD verzióban is. Gondolom velem együtt sokak számára éppen időben, mivel a 84-es kiadású bakelit lemezek igencsak megkoptak már a sok lejátszástól. A dupla CD-t Magyarországon nyomták, a fehérvári Glória nevű cégnél. Kissé félve vettem meg a lemezt, miután már több, általuk gyártott lemezről derült ki, hogy nem igazán minőségi termék. Ezúttal viszont kellemes meglepetés ért, a lemezek jól hallgathatók, szerencsére nagyjából nélkülözik a korábbi fehérvári termékekre oly jellemző hibákat, például a mély hangok időnkénti el-eltűnését. Magáról az együttesről és az albumról inkább nem kezdek el írni, hiszen egy részletesebb ismertetés nem fér el az újság szabta keretek között. Azok akik régebben ismerik a lemezt, gondolom már meg is vették a CD verziót, vagy ha eddig nem értesültek a megjelenéséről, különösebb ajánlgatás nélkül is meg fogják venni. Mindenki másnak pedig csak azt tudom ajánlani, hogy legalább hallgassa meg ezt az igazán nagyszerű lemezt, ahol még együtt volt az "igazi" HBB, Deák Bill Gyulával, Tátrai Tiborral. Ez a banda még kissé más felfogásban játszott, mint a mai csapat. A zene mellett a szövegek is megérnének egy külön cikket. Egyszóval a magyar hanglemezkiadás egy nagyon jó húzást csinált, kíváncsian várom a folytatást, hiszen volt még egy pár jó zene, egy pár újranyomásra alkalmas album a régi szép időkben.



Frank Zappa - Sheik Yerbouti

Egy olyan zenészt szeretnék most bemutatni, aki soha nem illett és ma sem illik bele egyetlen kategóriába sem, aki saját stílust teremtett, akiről és aki körül 1966-os első albuma óta elénk viták zajlanak. Frank (Francesco) Zappa még Szicíliában született, szülei 10 éves korában vándoroltak ki Amerikába, azon belül is Kaliforniába. Első zenekarában még dobos, aztán autodidakta módon megtanul több hangszeren is játszani. Első felvétele egy filmzene volt 1960-ban. A második filmzene jogdíjából veszi első stúdióját, azután pedig nincs megállás. Zappa nagyszerűen ötvözi a különböző zenei stílusokat, ezzel kialakítva saját stílusát, amit nem lehet például jazz-rocknak nevezni, bár igen sok jazz-rock elem van benne. Jellemző még a zenére a gegek, furcsa, meghökkentő hangszerek használata, váratlan fordulatok alkalmazása. A szövegek is igen fontos alkotóelemei a Zappa hatásnak, a maguk szokatlan témaválasztásával, szókimondásával, megbotránkoztató ötleteivel.(Például: ezen a Sheik Yerbouti c. albumon az egyik szám címe a következő: Broken Hearts for Assholes.) Ahogy az idő múlt, egyre jobban látszott, hogy a szatíra, a meghökkentés mestere másban is elsőrangú, mégpedig a gitárjátéka fajult egyre kiválóbbá. Később a tempó is fokozódott. 1979-ben (a fenti című lemezen kívül) még 4 lemezt adott ki! Nem rossz átlag, különösen ha azt vesszük, hogy a nagy sztárok 2-3 évenként kegyeskednek kiadni egy-egy új albumot. Zappa mindmáig megmaradt a zenélés mellett, tavaly járt Budapesten is. Saját stílusával, egyéni zenefelfogásával ma is besorolhatatlan, ráadásul ennyi idő alatt sem vált nála rutinná a zenélés.



Locomotív GT - Búcsúkoncert

Az LGT tulajdonképpen már régebben búcsút vett a zenéléstől, ez a mostani koncert csak azért volt, mert volt rá lehetőség és szponzor. A három búcsúkoncerten kb. 200 percnyi anyagot rögzítettek, ebből jelent meg CD-n (is) 72 percnyi anyag. Tulajdonképpen egy igazi aranylemezről van szó, ugyanis a CD maga nem ezüst, hanem aranyszínű. Ez az ötlet már másoknak is eszébe juthatott volna, mert igazán jól néz ki. Ahogy a HBB lemezt, ezt is a Glóriánál nyomták, szintén kielégítő minőségben. Presser Gábor, Somló Tamás, Karácsony János és Solti János kiválóságát, teljesítményüket nem kell külön hangsúlyozni, magáért beszél. Az egyetlen magyar banda volt, akiknek legalább volt valami halvány esélyük a külföldi sikerre. Az már egy másik sztori, hogy nekik miért nem jött össze. Nagyon jól sikerült viszont a számok válogatása. Igazi koncerthangulatot ad a lemez, ismert és kevésbé ismert számokkal, amiket olyan jó hallani még egyszer, ráadásul koncertverzióban. Fellépett két ex-LGT tag is, Frenreisz és Laux, a régi jó számban, az Ő még csak tizennégy címűben. Itt kellett volna lennie még Barta Tamásnak is, de őt 1982-ben Los Angelesben, az angyalok városában lelőtték. 10 évvel később elhunyt a csapat is. Azt viszont erősen kétlem,hogy Presser Pici sokáig fog karba tett kézzel üldögélni. A már folyamatban levő vállakozások, mint például a LocoMusic menedzser és kiadó mellett biztosan fogunk még hallani róla, mint ahogy remelhetőleg a többiekben is maradt még egy kis zene. A borítón egyébként szerepel egy ígéretes Folyt. Köv... felirat is.

Stilla



DOUGLAS ADAMS : VENDÉGLŐ A VILÁG VÉGÉN

Remélem, hogy nem innen tudod meg, hogy megjelent a Galaxis Útikalauz Stopposoknak c. könyv második része. Ha mégis, akkor nagyon sajnállak, mert már nem sok esélyed van arra, hogy megvedd. A könyv az SF Mesterei sorozatban jelent meg. Már igen régóta ígérgetik ezt a könyvet, de most végre itt van. Sajnos a borító hihetetlenül ocsmány, de hát végül is nem az a lényeg. A lényeg az, hogy Adams mester nem vesztette el veleszületett hülyeségét és sikerült megtartania a megszokott, jól bevált stílust. Ez igen nagy szó, különösen ha a Dűne balul sikerült folytatására gondolunk. Adams most is feltalál néhány olyan dolgot, amire már most szükségünk lenne. Túl a klasszikusokon, mint pld: pángalaktikus gégepukkasztó, megjelenik egy-két csodás szerkezet mint a Repesve Emelő Lényszállító, amely olyan intelligens lift, hogy unalmában és a változatosság kedvéért oldalra is képes mozogni. Nagyon jó lenne, ha lehetne már kapni a Szuperpánkromatikus Vészérzékelő Napszemüveget, amely képes elhárítani minden bajt viselője feje fölül, egyszerűen azzal, hogy bármilyen vész esetén besötétedik, így gazdáját megóvja az esetleges kellemetlenségek látványától. Ez csak két kiragadott dolog a könyvből, amely tele van hasonlóan nagydarab marhaságokkal. Most már csak az a kérdés, hány évig kell várni a harmadik rész lefordítására ill. kiadására. Mert ahogy ez a könyv végződik...

Sleepwalkers

Alvajáróként ténferegtem ki a mozi gőzölgő katlanából és átkoztam azt a pillanatot amikor rávettek arra, hogy üljek be erre a Stephen King nevével hirdetett gusztustalanságra. Az alvajárók bántják az embereket, pontosabban a szűz leányok lelkével táplálkoznak, viszont a macskák bántják az alvajárókat. Hát ez felháborító, főleg ha kihalóban lévő fajtáról van szó. Nem csodálom egyébként kihalásukat, mert a szűzlányok száma az egész világon csökkenő tendenciát mutat. Már benyújtottam egy figyelmeztető levelet az ENSZ alvajáróvédő bizottságának, de nem méltattak válaszra. Pedig alvajárók léteznek, sőt néha még moziba is elmennek, egy jó horror erejéig. Viszont óvok minden épelméjű embert az olyan filmektől, amelyben egy főtt kukoricával hátbaszúrják a nézőt. A jó mozi minden elemét nélkülöző igénytelen tömegtermék minden pillanata következetes - következetesen unalmas és kibírhatatlan. A anyjával eldegélő romantikus/perverz főhős első pillanattól kezdve antipatikus volt és később ez csak rosszabodott. A film a cellulózselejt kategóriába sorolható. Az álomgyár már régen gyártott ilyen gyermeteg filmet. Bár vár ránk mégegy büntetés a nyáron: Reszkessetek "Batman visszatért!"

Shy

Az Asimov sorozatról....

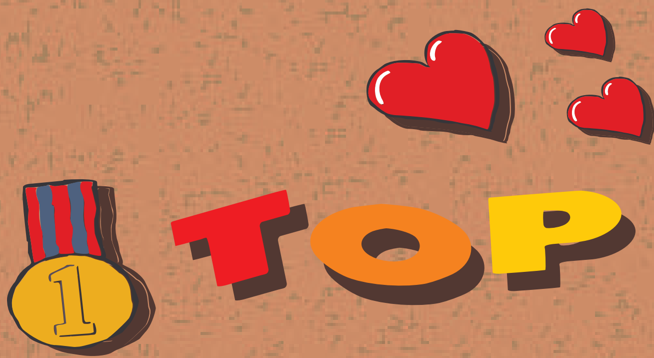
A közelmúltban nagy veszteség érte a sci-fi rajongók táborát: meghalt Isaac Asimov. Hihetetlenül nagy életmű maradt egy hihetetlenül nagy ember, író után, amelynek csak egy része sci-fi. Ennek a kis résznek is csak a töredéke jelent meg magyarul. Szerencsére a Móra kiadó elindított egy új Asimov sorozatot, az Alapítvány-könyveket. Ebben a sorozatban a már megjelent Alapítvany köteteken kívül megjelennek más klasszikusok is, amelyek valamilyen módon mind kapcsolódnak Asimov elképzeléséhez az emberiség útjáról, az első emberformájú robottól a Galaktikus birodalomig. A sorozatból már megjelent két könyv is. Az első, a **Kavics az égben** címet viseli. A történet a Birodalom által megszállt Földön játszódik, ahová az 1950-es évekből csöppen egy idősebb ember, egy véletlen időutazás során.Természetesen rövid idő után az események sűrűjében találja magát... A másik eddig megjelent könyv a **Hajnal bolygó robotjai**, ami tulajdonképpen folytatása a sci-fi mesterei sorozatban megjelent A mezítelen nap c. műnek. Mindkét könyv a Birodalomig, az Alapítványokig vezető út egy régebbi fázisát eleveníti fel. Ebben a korban az emberiség még csak ötven bolygót mondhat magáénak, de máris megkezdődött az elkülönülés, elhidegedés a Föld lakói és az űr meghódítói, az ún. űrászok között, pl. a robotok használatának kérdésében. A sorozatban eddig megjelent mindkét könyv nagyon jó volt, igazi Asimov munka, remélhetőleg a többi, eddig ismeretlen című könyv is jó lesz.

Stilla

THE LAWNMOVERMAN

Ámbár még itthon is csak néhányan hallottak erről a filmről (főleg azok akik odavannak a VIRTUAL-REALITY-ért), nekem már volt szerencsém megnézni. Angliában július közepén mutatták be először minden különösebb propaganda nélkül. Az alapsztori önmagában is érdekes, ehhez társul még a VR. Nem fogom most leírni az egész történetet, mert a látványt úgysem tudom visszaadni (muszáj megnézni a filmet), ezért csak röviden ennyi: Adott egy titkos katonai project, ami a VR-re épül. Állatkísérletek után embereken is ki kellene próbálni a hatást. A főszereplő szellemileg kissé visszamaradott és egész nap a munkáját végzi, füvet nyír (kedvenc, szuper fűnyírójával). Ő csöppen bele a VR világába. Ennek hatására a kísérlet keretein belül (majd azon kívül is) drasztikusan megnövekedett szellemi képességeit kísérhetjük végig 108 percen át színesben, sztereóban, hifiben. A VR betétek a Silikon GRAPHICS csúcsgépein készültek, a XAOS nevezetű program segítségével, a hátteret MAC alapú masinák szolgáltatták. A filmben egyébként elég sok computeres kép van, amelyek lenyűgözőek, azonban még ebben a filmben is sokat építenek a hagyományos klisékre. Szerintem hasonlóan döntő film a LAWNMOVERMAN, mint a TRON volt egykor és talán a következő lépcsőben már sem emberi szereplőkre, sem élő helyszínekre nem lesz szükség, legfeljebb a zenéhez - bár ki tudja. Reméljük, hogy hamarosan nálunk is bemutatják. Én is megnézném még egyszer (VR sisakkal a fejemen). Aki hozzájut, annak jó szórakozást!

TLac



SZIMULÁTOR

1.	Falcon 3.0	(1)
2.	Formuly One G.P.	(2)
3.	Civilization	(3)
4.	Gunship 2000	(4)
5.	Pacific Islands	(5)
6.	Nova 9	(-)
7.	Pinball Dreams	(7)
8.	Megafortress	(-)
9.	A320 Airbus	(9)
10.	Space Max	(-)

AKCIÓ

1.	Push-Over	(-)
2.	Epic	(1)
3.	Project-X	(2)
4.	Delivarence	(3)
5.	Addams Family	(-)
6.	Another World	(5)
7.	Fire and Ice	(6)
8.	Apydia II.	(7)
9.	Alien Breed	(8)
10.	Agony	(10)

KALAND

1.	Fate-Gates of Dawn	rol.	(4)
2.	Indiana Jones 4.	adv.	(1)
3.	Money Island II.	adv.	(2)
4.	Ultima Underworld	rol.	(3)
5.	Ultima 7.	rol.	(5)
6.	Star Trek	adv.	(6)
7.	Ishar	rol.	(-)
8.	Laura Bow	adv.	(-)
9.	Bargon Attack	rol.	(-)
10.	Dark Queen	rol.	(-)

ABSZOLÚT 10

1. Sensible Soccer/Renegade
2. Espana Games/Ocean
3. Formula One/Microprose
4. Lure of the Tempress/Virgin
5. Epic/Ocean
6. Striker/Rage
7. Monkey Island 2/US Gold
8. Fire and Ice/Mindscape
9. Jimmy Snooker/Virgin
10. Civilisation/Microprose

PC 10

1. Indiane Jones/US Gold
2. Dark Seed/Mirage
3. More Lemmings/Psygnosis
4. Lemmings/Psygnosis
5. Epic/Ocean
6. Grand Prix U./Accolade
7. The Manager/US Gold
8. Dune/Virgin
9. Monkey Island/US Gold
10. Beholder 2/US Gold

Demo 20

1. Guardian Dragon II/Kefrens
2. Hardwired/Crionic'N'Silents
3. Odyssey/Alcatraz
4. D.O.S./Andromeda
5. Sound Vision/Reflect
6. Wayfarer/Spaceballs
7. Human Target/Melon Dezign
8. Voyage/Razor 1911
9. Aabsolute/Soc.Brigade
10. Piece Of Mind/Nikki Corruptions
11. Multica/Andromeda
12. S.O.S./Melon Dezign
13. C.A.T./Crionics'N'Silents
14. 3D Demo/Anarchy
15. Optimum Fuckup/Sanity
16. In The Kitchen/Anarchy
17. Unknown Territory/Axis
18. Seeing is Believing/Anarchy
19. Delirium/Complex
20. Point Blank/Andromeda

FILM

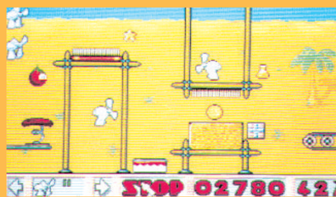
1.	Bárányok hallgatnak	(1)
2.	Hook	(2)
3.	Megcsalatva	(3)
4.	Robin Hood	(4)
5.	Elemi ösztön	(-)
6.	Négykezes géppisztolyra	(6)
7.	Halálos fegyver 3	(-)
8.	Flatliners	(8)
9.	Dupla dinamit	(-)
10.	Alvajárók	(-)

Apróságok

E havi friss híreinket a híresebb szoftver cégek kínálatai köré csoportosítjuk. Egy rövid villámhír, ami lapzártakor érkezett: október elején jelenik meg a **Wizardry 7** PC-re, az Amiga verzióra még várni kell.

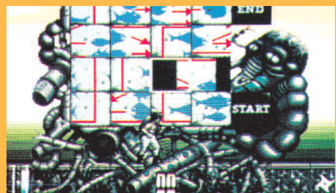
E havi hivatalos *Psygnosis* híreink:

Bill & Lee's Excellent Tomato Game- Terry Tomato barátnőjét kell megmentenünk Squirrel Sam kezei (bocs karmai) közűl. Egy varázs paszuly



tetejére kell feljutnunk, de ez nem könnyű feladat, mivel ahhoz, hogy az ágakat újra megnövesszük, különböző pályákat kell teljesítenünk, ventillátorok, trambulinok, jack-in-the box-ok felhasználásával. Ez elég őrülten hangzik, hogy jó legyen, de nem árt óvakodnunk a repülő disznóktól sem. Több mint 100 szint, rajzfilmszerű grafikával- csak a paradicsomlé ne kezdjen el folyni...

Szeptemberre jelenik meg a **Beast III**- Out of the Shadow. A gonosz Zelek legyőzése

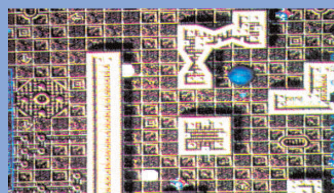


után elnyertük jutalmunkat, visszaváltozatatnak emberré. Sajnos az ünneplést addig még félre kell tenni, amíg él Maletoth- The Beast Lord. 2Mbyte grafikával, 7 fő (800 Kbyte) zenével, a Psygnosis az év játéka címre pályázik.. **Armour-Geddon II**- a lehetetlen gyorsan megtörtént: jobb lesz a játék mint a rendkívül sikeres első rész volt! A Psygnosys hamarosan megjelenteti a folytatást.
-Gyorsabb, szebb grafika



-Könnyebb irányíthatóság
-Realisztikusabb környezet és harc szimuláció.
-Októberben a piacon..

Cytron - egy speciális robottal kell időre teljesíteni a pályákat, amely ketté tud válni veszély esetén. Októberben várható.
Megjelent a Dungeon Master PC verziója. A játék szuper,



egy az egyben, mintha Amigán játszaná az ember (grafika nem változott). Ezt kár lenne kihagyni minden kalandozó lelkületű játékosnak... BEST!

Mindscape:
Amikor 1990-ben megjelent a **Captive** Amigára és ST-re, az év játéka lett.. Most, 92 szeptemberében megjelenik PC-re is a vitathatatlanul legnagyobb kalandjáték! A hírek szerint 40 év játéka is kevés lenne ahhoz, hogy valaki befejezhesse..

Outlander egy autóvezetős akciójáték, amely a hagyományos autóvezetős játékot kombinálja a vizszintesen scrollozódó verekedős játékokkal. Tudósokat kell megmentenünk a Wastelandből, akiket terroristák egy halálos fegyver kifejlesztésére kényszerítenek.

BattleToads- a Harci Békák támadnak! 91 legjobb NES játéka a TE számítógépeden is! 13 szint vad verekedés/lövöldözés/őrült akció a Gamescape világban, ahova csak a számítógépeden keresztűl juthatsz el- Amiga/PC/ST.

Wing Commander Amigára! Végre elkeszült a híres játék Amiga verziója is. Hamarosan találkozhatunk a programmal.





Grandslam:

Liverpool- a játék. A legkreatívabb számítógép programozók és Anglia leghíresebb és legsikeresebb focicsapatának segítségével megszületett az a focijáték, amely ott kezdődik,



ahol más fociprogramok befejeződnek. A minőséget valódi szimulációval próbálják biztosítani, olyannal, amely a valódi életet viszi a képernyőre.

Accolade:

Október 7-én, a nyár melegét idézi meg az IBM PC tulajdonosok részére a **Summer**



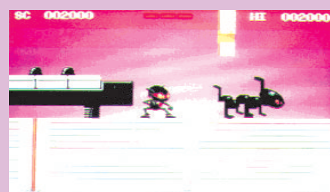
Challange c. program. Nyolc sportágban 10 játékos mérheti össze tudását ebben a kiváló grafikájú programban.

Szeptember 23-tól foghatják a fejüket azok, akik szeretik a hybrid akció/szerepjátékokat! Megjelenik PC-re a **Star Controll II**. 3D forgó bolygók, fraktál-generált felszinnel, több mint 500 naprendszer és 25 űrhajó ragasztja oda az űr szerelmeseit a monitorok elé...

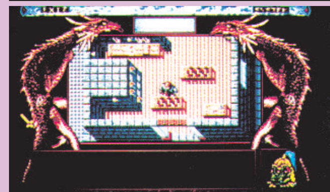
Gremlin Graphics

Képes beszámoló a **Zool**-**Ninja**, a 9. dimenzióból és a **Daemonsgate** c. játékokról.

Masell







Parádi Amiga Tábor '92

A kecskeméti Logi-klub és a GURU szervezésében. Lesz jövőre is !



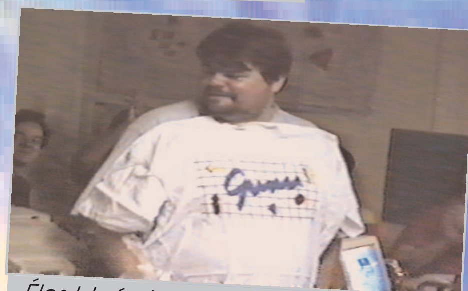
Ákos, a lemeztörő verseny győztese. A képen jól látszik az üvegbe gyűrt 3.5" -es lemez is...



A nagyterem - itt a 9 nap alatt mindig volt bekapcsolt Amiga! Ez a kép úgy éjfél körül készült.



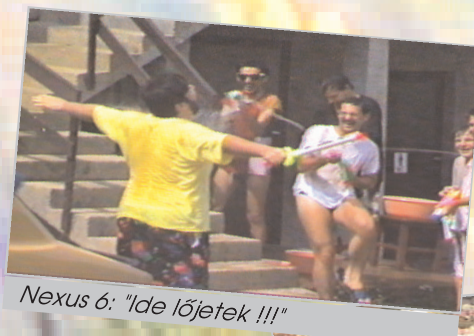
A grafikai verseny győztese - Alex



Éles István humorista előadása után átveszi jól megérdemelt jutalmát - egy csinos XXL-es GURU pólót...



Gaborca, miután 3 másodperc alatt 46.5 liter vizet kapott a nyakába...



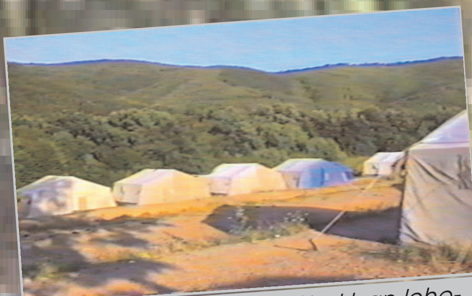
Nexus 6: "Ide lőjetek !!!"



Éjféli macskazene a strandon - előadják nagyhírű művészek: Ern0, Petroff és Zwack



Az 30 fokos hőséget csak a monitorok előtt vagy a strandon lehetett kibírni..



A tábor - ezekben a sátrakban lehetett (volna) aludni, ugyanis jónéhányukban éjjel is működtek a gépek...



Chris - nem kegyelmez senkinek...

A felvételeket JOCO készítette egy VHS-C videokamerával, majd a Snapshot Studio segítségével alakultak át 24 bites képekké, amit most itt láthattok.